Vol.112
『ペルソナ2』『スパロボCB』徹底攻略! 夏～秋の新作RPG情報満載!!
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年7月9日発行（隔週金曜日発行）第5巻第19号通巻108号
電撃プレイステーション
電撃PlayStation
1999 7/9
定価490YEN
電撃特報
リトルプリンセス マール王国の人形姫2
リアルロボット戦線
ブレイズサーガ2
バルディッシュ
ウイニングポスト4
GoGo RPG
聖剣伝説
LEGEND OF MANA
ワイルドアームズ
2ndイグニッション
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2
不思議のダンジョン
かえるの絵本
ヴァンダルハーツII
デュープリズム
徹底攻略
七姉妹学園～春日山高校まで!
基礎知識＆詳細MAPで徹底攻略!!
ペルソナ2 罪
スーパーロボット大戦
コンプリートボックス
メタルギアソリッド インテグラル
俺の屍を越えてゆけ
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!…………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

SCPH-7500
PlayStation
標準価格 15,000円（税抜）

PocketStation
ホワイト:SCPH-4000、クリスタル:SCPH-4000C
標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中

今月のテーマ

今回は、右スティック不要論に対抗する「サルゲッチュ」のレポートだ。

「サルゲッチュ」研究レポート

June　1999　ステハニー☆林

　私は衝撃的な事実を入手した。今回、「サルゲッチュ」（参照１）の研究レポートをするのにもかかわらず、ほとんどこちらに情報が入ってきていないという事実である。いま確認されている断片的な情報によると、「サルゲッチュ」は、１．サルトルが出てこないということ。２．サルトビ佐助も出てこないということ。３．右コントローラの下にはおやじが潜んでいるかは未確認なこと。４．あの陽気な親子の存在は事実らしいこと（参照２）。以上。

　まったく「サルゲッチュ」と関係ないと思われるかもしれない。その通り。しかし、ネタがないものはないのだ。しょうがないだろベロベロバーって状況である。まあ、「サルゲッチュ」は書くこともないので、いまＳＣＥで流行っているのは、「俺の屁をかいでいけ」（参照３）である。あ、そうそう。そういえばこの間、ハニーが起き抜けに、もの凄いおならをスパーク。パジャマに穴をあけたという事実は確認されている（参照４）。まあそれはおいといて。その「いっぱつ屁をこいてゆけ」（参照５）についても、こちらには情報が入ってきていない。いや、私は非常にやる気があるのだが、ない袖は振れねえよ。いやんやめてん、やさしくしておくれ、おとっつあん（参照６）である。

　そして最後に特筆すべきは、「ＵＦＯ」（参照７）。うちの細谷（参照８）がキャラクターのタコちゃんを二つムネに押しあてて「巨乳よ～ん」といって喜んでいた。もういい年なのに、こどもというか、うらやましいというか。私もぜひやらせてくれというか。もう夜中にこっそりやってしまったというか。ちなみにこのゲームは、うちの細谷がタコちゃんで「巨乳よ～ん」っていうゲームであるかは現在、確認を急いでいる。以上、「サルゲッチュ」研究レポート報告おわり。

<宣伝部による補足>（参照１）「サルゲッチュ」は右スティックと左スティックが大活躍するゲーム。サルを「アミ」で捕まえまくったり、ボートを漕いだり、ボクシングしたり新アクションが満載。サルがかわいい。（参照２）１９９７年１１月、１９９８年２月、１９９９年４月の広告データより。
（参照３）「俺の屍を越えてゆけ」の間違え。このソフトは主人公がゲームの途中で死んでしまう異色のＲＰＧ。子孫を残して、敵を討つ。和風の世界観とインパクトのある名前が新しい。また宣伝担当者である新婚の山口は屍っぽいことで定評があり、担当に任命された。
（参照４）ウソっぽいが、本当の話らしい。たまに本当のはなしをしても信じられないと思うが、本当らしい。
（参照５）これも間違え。
（参照６）どうやら、種男（タネオ）のことらしい。種男とは、「とんでもクライシス！」に出てくる主人公で、モーションキャプチャーにより本物のおやじの動きを再現。このソフトのバカバカしさたるや、林の脳波と共振するらしく、現在、彼女の一番のお気に入りらしい。
（参照７）「ＵＦＯ」は地球に墜落したＵＦＯの乗客５０人を捜索するゲーム。タコっぽいキャラは強烈に個性的で、見ていて飽きない。
（参照８）ＳＣＥプロモーション企画部のおそるべき女帝。それがゆえに、最近「せがれいじり」はごぶさたらしい。昔はレースクイーンだったという噂を本人が流しているが誰もそれを確認したことはない。

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事でしゅ。

今月のタコゲー

「アミ」でサルをつかまえろ! 世界初デュアルショック専用ゲーム

ポケットステーション対応

サルゲッチュ
つかまえゲー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

恋愛と格闘につつまれた、熱い学園生活をエンジョイしよう。

ポケットステーション対応

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
対戦アクション+育成シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中（株）カプコン

操作カンタン、2D横スクロールアクションのラストチャンスか?!

ちっぽけラルフの大冒険
横スクロールジャンプアクション
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ニュー

世代交代をうまく繰り返し、最強の一族をつくりあげろ。

俺の屍を越えてゆけ
世代交代RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

なんとフルポリゴンで、人気コミックの世界観を完全再現!

SPRIGGAN ～LUNAR VERSE～
3Dアクションバトル
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）フロム・ソフトウェア

噂をコントロールしてゲームの流れを変えられる、噂を操るRPG登場。

ペルソナ2　罪
RPG
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アトラス

わたしの存在意義について
お話がしたい。

いじって、いじって、いじりまくれ！
これぞ、おバカの王様。

だから
ママのう＊こは
こんなの。

せがれいじり
おバカ
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）エニックス

はっきりいってオモシロイ。キミは
無事に家に帰ることができるのか？！

とんでもクライシス！
危機イッパツ！帰宅ゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）徳間書店

アパートに墜落したUFOの
乗客を救出だ！キャラがキュートだぞ。

UFO
—A DAY IN THE LIFE—
宇宙人捜索バラエティー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アスキー

今月のナスゲー

ナスゲーとは、
くだらないけど
ハマってしまう
おたんこナスな
ゲームのことなり。

—お詫びと訂正—
本誌広告（プレイ[illegible]PlayStation第23回）にて、「エースコン[illegible]ト3 エレクトロスフィア」の情報に[illegible]“ポケットステーション対応”[illegible]った表記の掲載をおこないました。[illegible]スコンバット3 エレクトロスフィア」は[illegible]ケットステーションには対応しておりません。ご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げるとともに、ここに訂正いたします。

六畳一間の宇宙人探索バラエティー
UFO -A DAY IN THE LIFE-

アパートの中にいる見えない宇宙人たち。住人たちの動きをよく見て残らず救出。

初回限定

UFOキャラクターグッズプレゼント。

初回出荷分に限り、下記のコンビニエンスストアでご購入いただくと「カードケース」と「ストラップ」を、コンビニエンスストア以外のゲーム取扱店でご購入の際には「カードケース」と「フィギュア」をもれなくプレゼント。数に限りがありますので、品切れの際はご容赦ください。

特典①

コンビニエンスストア、ゲーム取扱店でお買いあげの場合

「コスモ・カードケース」

UFOのロゴとキャラクターをあしらった、名刺を初めとしたカード類を収納できるビニール素材のかわいらしいカードケースです。タグ付き。

特典②

コンビニエンスストアでお買いあげの場合

「UFOストラップ」

コンビニエンスストアでお買いあげの方にはプレイヤーキャラのスイングが付いた、携帯電話にはばっちりの特製「UFO」ストラップを差し上げます。

特典③

ゲーム取扱店でお買いあげの場合

「宇宙人フィギュア」

プレイヤーキャラを模した3cmほどのフィギュアです。キャップとして使用したり、マスコットとしてカバンにぶら下げたりもできます。

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

①お山がひとつ　あったとさ

②UFO2つ　落ちてきて

③お池が2つ　できました

④お山がどんどん　崩れだし

UFO -A DAY IN THE LIFE-

6月24日発売。

プレイステーション用ソフト
標準価格¥5,800(税抜)

アスペクトよりオフィシャルガイドブックも同時発売。

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー ASCII

電撃PlayStation Contents

1999.7-9 Vol.112

Game Index

電撃特報

P.8

攻略Station

大好評攻略の第3弾！ 今回は「第3次」中盤、「EX」マサキの章・終盤を攻略！！

GoGoRPG 89

第3のパートナー・ペットモンスターを大研究！

PQ プレイクエスチョン 131

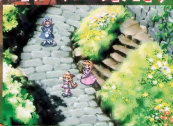
連載

電撃SoftStation 165

SPECIAL

P.214
P.214

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

※画面は全て開発中のものです。

主人公はプリンセスクルル

おてんば姫の大冒険物語!

マール王国を舞台に人形使いの女の子・コルネットが大奮闘するファンタジックなRPG『マール王国の人形姫』（以下『マール』）。その続編『リトルプリンセス〜』（『以下リトプリ』）の主人公は、コルネットと王子さまの間に生まれたお姫様、その名も「クルル」!

▲『マール』では王子さまを助けるために冒険をしたけど、クルルにはどんな目的があるのかな?

お母さまもいないし、
今のあたしに怖いものなんて
ないんだから!

『ちょっとね』じゃないですよ!
内緒で城を
抜け出すつもりなんでしょう!?

やっほー♥
あたしが
クルルで〜す
ヨロシクね!

冒険の始まり

むか〜し、むかし、マール王国の
城下町のはずれにオレンジ村という
小さな村がありました。
そこには人形と仲よくなれる
不思議な力を持った女の子が
暮らしていました。

女の子の名前はコルネット。
コルネットの夢は素敵な王子さまと出会い、
恋をすることでした。

ある日、コルネットは不思議の森で
マール王国の王子さまに命を救われ、
恋に落ちてしまいます。
しかし、その王子さまは
コルネットを助けた事件が原因で
悪い魔女マージョリーに
石に変えられて、さらわれてしまいました。

コルネットは王子さまを救うため、
人形たちと旅に出ました。
楽しいこと、うれしいこと、
つらいこと、そして、悲しいこと。
色々なことを経験しました。

そして、ついには悪い魔女マージョリーを倒して、
無事に王子さまとの恋を実らせるのでした。

めでたく結ばれた2人の間には
かわいい女の子が誕生しました。
それから、12年後……。

Character File1 クルル

PROFILE 本名:クルセイル・シェリー・マール・Q
性別:おてんばな女の子　年齢:12歳

コルネットとフェルディナンド王子の一人娘。あきれるくらい元気いっぱいで、家臣たちの間では「おてんば姫」と呼ばれている。お城の外に憧れているが、王女という立場上、気軽に遊びに行けないことがとっても不満。夢は、コルネットのように外の世界を冒険して、自分の王子さまを見つけること。

お父さまも、うるさいお母さまも
留守だし、今日こそ外の世界を
冒険してやるんだから!

前作のクルルとの関係は?

前作『マール』をクリアした人なら、「おてんば姫が人形のクルル（○ェリー）の生まれ変わりなのかも?」と思ったはず。おてんば姫の本名や性格を見るかぎりでは、その可能性が高そう。真実はゲームで明らかになる?

マール王国の人形姫2

LITTLE PRINCESS
Puppet Princess of Marl's Kingdom 2

リトルプリンセス
マール王国の人形姫2

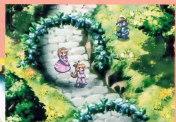
99年(予) RPG	▶価格未定　▶日本一ソフトウェア ▶MC（ブロック数未定）

クルルちゃんのお友だちのクレアトゥールですわ♥

『リトプリ』の魅力を徹底チェック！

おてんば姫の冒険を描いた『リトプリ』は、『マール』と比べ、さまざまな点でパワーアップしている。ここでは、そんな『リトプリ』の魅力をバッチリ紹介していくぞ。ちなみに『マール』をプレイしたことがないという人は、P.13にお得な情報が載っているのでチェック！

Check1 ストーリー&グラフィック

『マール』では、ゲームが比較的早く終わってしまって物足りなさを感じた人が多かったはず。そこで『リトプリ』では、ストーリーを大幅にボリュームアップ！ お話は全9章に分かれていて、心ゆくまで「マール王国」の世界を楽しむことができる。また、あえて2Dにこだわった、絵本の中のようなメルヘンチックなグラフィックも健在だ。

◀▲キャラは『マール』より一回り大きくなっている。動きもより細かくなっているかも？

クルル、冒険に出発？

この連続写真のイベントは、ハッキリしたことはわからないが、どうやらクルルが冒険に出発するときのもののようだ。

▲夢見るクルル。この夢見がちなところは、母親のコルネット譲りなのかも。

▲宝箱を発見。その中には、かわいい人形が！

▲宝箱の中には、コルネットからの手紙も。さすが母親、一枚上手です。

◀前作でもおなじみのセリフ。これで冒険に出発するのかな？

Character File2 クレア

PROFILE 本名:クレアトゥール・ローゼンクイーン
性別:天然ボケな女の子　年齢:12歳

本名を見て気がついた人もいると思うが、なんと『マール』でコルネットの親友（ケンカ友だち）として登場したエトワールの一人娘で、クルルの親友。礼儀正しく清楚な女の子なのだが、天然ボケ&マイペースなところがあって、いつもクルルをトラブルに巻き込んでいる。もっとも、クレア自身に悪気はまったくなく、好意でやっているのだが（笑）。

お父さんは誰？

気になるのはクレアのお父さん（つまりエトワールが結婚した相手）が誰かということ。クルルとクレアが同い年なので、エトワールもコルネットとほぼ同時期に結婚したはず。『マール』のときには相手がいなかったから、もしかして一目惚れの末の電撃結婚？

あのオレンジ村を発見！

このカコミ内の2つの画面写真は、コルネットがおじいちゃんと暮らしていたオレンジ村。上は『マール』の写真だが、下は『リトプリ』の写真――つまり、今回もオレンジ村が舞台として登場するのだ。やっぱり、おじいちゃんも登場するのかな？ また、画面の違いもチェックしてみよう。

前作

▲『マール』の写真。こちらでは看板は小さいが…。

◀『リトプリ』では、大きくなっているのがわかる。

Check2 キャラクター

コルネット、クルル、エトワール――ゲームに登場するキャラクターたちは『マール』の大きな魅力のひとつだった。もちろん『リトプリ』でも魅力的なキャラクターがたくさん登場する。今回紹介しているのは主人公クルルを始めとする6人だけだが、その数は『マール』以上にいるらしいぞ。彼らがどんな物語を展開していくのか、今からとっても楽しみだね。詳しくは続報に期待！

◀ランディはやっぱり、クルルに振り回されるのかな？

この人たちは誰？

▲謎の4人組と猫たち。このメンバー、誰かに似ているような…。

前作のキャラは登場する？

『リトプリ』は、前作『マール』の約12年後のお話。と、いうことは『マール』のキャラクターたちが、再び登場してもおかしくはない。今回の情報では確認できなかった（コルネットは手紙の中で登場した）が、コルネットやエトワール、フェルなどは可能性が高いはずだ。それにマージョリーたち（とりあえず前作の敵）も、また何かやってくれそうな気も……。

▲またエトワールの高笑いを聞くことができるのか？

Check3 ミュージカルイベント

コルネットやクルルなど、キャラクターたちが歌って踊るミュージカルイベントは、『マール』ならではのイベントだった。もちろん『リトプリ』でもミュージカルイベントは健在。しかも「前作では数がちょっと少なくて……」という人のために15曲以上と大幅に数が増えているぞ。ミュージカルイベントは、物語の重要な場面で起こることが多かった。今回はどんなシチュエーションでミュージカルイベントが起こるのかワクワクしてくるね。

▲ここで紹介しているのは、クルルのミュージカルイベントだ。おまけでランディとお城の使用人さん（？）たちも登場。

キャスティングは？

ミュージカルイベントいえば、とうぜん「歌」。歌といえばやっぱりキャラクターのキャスティングが気になるところ。今のところ発表はされていないが、主人公クルルは前作のクルル役の川村万梨阿さんという可能性が高いのではないだろうか？　詳しいことはわかり次第公開するぞ。

みんなで楽しくミュージカル
前作ではたくさんのキャラが登場するパターンは少なかったが今回は？

Character File3

ジオ将軍

PROFILE 本名:ジオ・ゼオライト
性別:男　年齢:52歳

マール王国の兵士たちを統率している将軍で、近衛騎士隊長のソニアの父。剛健実直な武人で、昔はマール王国随一の剣士として名を馳せていたこともあった。今は、おてんば姫クルルに毎日手を焼いている。兵士の信頼も厚い、偉くて立派な将軍もクルルから見れば、ただの「優しいおじいちゃん」なのである。もしかしたら戦闘にも参加するかも？

Check4 バトル

『マール』から『リトプリ』になって大きく変わったのが、ここで紹介するバトル（戦闘）である。『マール』ではＳＬＧ風のタクティカルバトルだったが、『リトプリ』では、画面写真を見てもらえばわかるようにサイドビューのコマンド入力式バトルになったのだ。『マール』のようにわざわざキャラクター１体１体を移動させなくてすむので、とっても簡単でスピーディになっているぞ。

サイドビュー
サイドビューになりキャラもより大きく見やすくなっている。

キャラも参戦!
『マール』では、基本的にコルネットの以外のキャラ（人）は戦闘に参加できなかったが、今回はランディなどのキャラが一緒に戦ってくれるのだ。

戦闘画面解説

ここで戦闘画面の各要素をチェックしてみよう。『マール』の戦闘画面と共通する部分も見られるが、いくつかの新しい要素があることもわかる。

キャラクター
キャラクターのＨＰを表示。中央に１人分の空きがあるように見える。最大３人パーティになる？

????
謎のパラメータ。キャラクターの所にＨＰしかないことを考えると、ＭＰのようなものかも。

感謝ゲージ?
「マール」のときにもあった感謝ゲージのようだが、コマンドの中には「えんそう」がない。どうやって音符をためていくのだろうか？

コマンド
「にんぎょう」という新しいコマンドが追加されている以外は、『マール』でおなじみのものばかりだ。

クルルの情報コーナー リトプリver. 第1回

パンパカパ～ン！　『マール』ファンのみなさん、おまたせしました。電撃プレイステーションの『マール』の記事ではおなじみだった「クルルの情報コーナー」が『リトプリ』でも復活！　このあたし、クルルがいろ～んな情報をお届けしちゃうので、楽しみにしていてね♥　でも、お母様でも持てなかった自分のコーナー。う～ん、ワクワクしちゃう！　ではでは、第１回目の今回は、「電撃プレイステーションＤ」からプレゼントまで、いろいろ取り揃えて行ってみよ～！

◀『リトプリ』の情報はこのコーナーでバッチリ。

1 電撃プレイステーションＤで連載決定

なんと、７月15日発売予定の「電撃プレイステーションＤ21」に『リトプリ』が入ることが早くも決定！　しかもＤ21だけじゃないんだって。Ｄ21から毎月「電撃プレイステーションＤ」に『リトプリ』が収録……つまり連載されちゃうのだ。

▶画面写真下の「連載第１回」が証拠だよ。

2 ハガキ募集

「クルルの情報コーナー」といえば、やっぱりイラストハガキ！　というわけで下のあて先まで、『リトプリ』のイラストをハガキに書いて（ハガキサイズの大きさの紙でもＯＫ）ばんばん送ってね。もちろん色はちゃんと塗らないとダメだよ。

あて先 〒101-8305
（株）メディアワークス　ＤＰＳ
「クルルの情報コーナー」係

Character File4 ソニア

PROFILE 本名:ソニア・フランセーズ・ゼオライト
性別:女　年齢:23歳

マール王国の近衛騎士隊の隊長を務めている女騎士で、ジオ将軍の娘。現在の地位は、父親の力ではなく、ソニア自身の力で手に入れたものである。その美しい容姿と実力から、マール城やマザーグリーンに住む女性たちの憧れのまとになっている。また、自分にも他人にも甘えを許さない性格で、ジオ将軍とは反対に、クルルに対して厳しく接している。

New! 人形召喚システム

『マール』では人形たちは心強い仲間（ユニット）として戦闘に参加してくれた。だが今回はユニットとしては登場せず、クルルに呼び出されて戦うのだ（召喚魔法のようなもの）。これで、人形たちを偏りなく使うことができるようになった。ただ、人形たちが成長する（レベルアップしたりする）のかどうかは、今のところわかっていない。また、魔法などのエフェクトも『マール』以上に派手になっているぞ。

▲コマンドの「にんぎょう」を選択。

▶次に召喚する人形を決定する。

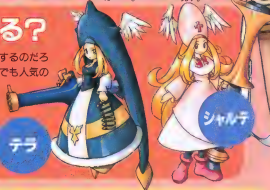
◀さらにその人形が使用する技を選べば……。

▲どこからともなく人形が姿を現す。

◀そして技を使う。写真はシャルテの魔法セイントだ。

どんな人形が登場する？

『リトプリ』では、いったいどんな人形たちが登場するのだろうか？　今回の情報でわかっているのは、『マール』でも人気の高かったシャルテ&テラの双子姉妹の人形2体と、左下の写真の白い動物の人形1体、合計3体だけ。これだけではないはずだが、今のところは不明。新しい人形もたくさんいるかも？

▶レジェムによく似ているのだが？

3 『マール』の廉価版が発売

『リトプリ』に興味はあるけど、『マール』はまだやったことがないという人に嬉しいお知らせ。『マール』が低価格（¥3,800）で9月に発売されるんだって。その名も『マール王国の人形姫＋1（たすいち）』。「たすいち」っていうのは、おまけのCDが1枚付いてくるっていうこと。このCDは『マール』のおまけと『リトプリ』の体験版が入ってるんだって。

▲おまけでは、『マール』のイラストなんかが楽しめるの。

◀『リトプリ』の序盤が遊べる体験版がついてきちゃう！

4 テレカプレゼント

このあたしの「クルルの情報コーナー」開設を記念して『マール』のテレカ3種類を各3名様にど～んとプレゼント！　応募方法は下をよく読んでね。でも、どれもとってもカワイイから、あたしも欲しいな～。

応募方法

「②ハガキ募集」のあて先に、住所・氏名・年齢・電話番号・欲しいテレカの番号・記事やゲームに対する感想などを明記して送ってね。

Character File5

ランディ

PROFILE 本名:ランディ・ラフィーネ
性別:男　年齢:20歳

クルル付きの近衛騎士で、クルルが小さい頃から側に使えていて、よきお兄さん代わりになってきた。だが、おてんばなクルルにいつも振り回され、ジオ将軍やソニアに怒られることもしばしば。クルルの1番の被害者なのだ。また、密かにソニアに憧れているとか、いないとか……。今回の情報では、クルル以外で戦闘に参加することがわかっている唯一のキャラである。

リアルロボット戦線

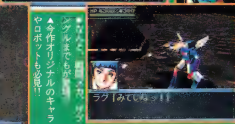
real robot in the battle line

人気アニメのロボットたちをフルポリゴンで完全再現した、S・RPGが登場！今回はその全貌を徹底解剖していくぞ!!

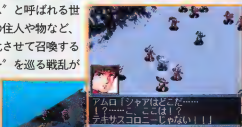
新旧さまざまなロボットが登場するボリューム満点のS・RPG!!

このゲームは、名作と呼ばれるアニメのキャラクターやロボットたちが登場するミッションクリア型のS・RPG。プレイヤーは、戦闘フィールドに配置されたユニットを操作し、各ミッションごとに提示される勝利条件を満たしてゲームを進めていくことになるのだ。

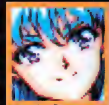
▶ファンならずとも十分に楽しめるゲーム性の高さも魅力。

▲今作オリジナルのキャラやロボットも必見!!

▲最大の魅力はなんと言ってもド迫力の戦闘シーン。フルポリゴンでリアルに再現されたロボットたちが激突するぞ!!

異世界を舞台に繰り広げられる壮大な物語

物語の舞台は〝ウルス〟と呼ばれる世界。この地では異世界の住人や物など、映し出した映像を実体化させて召喚する装置〝デュプリケーター〟を巡る戦乱が幾度となく繰り返されてきた。そして今、長きにわたった戦乱の時代もついに終焉を迎えようとしていた……。

▲時間をも超越して異世界の物を召喚する。
◀各国が異世界の技術を利用しようと企む。

クァイア・デモニック

搭乗パイロット／ムジカ

本編の主人公で、西の大国ノーザンブライトの軍隊に所属する女の子。見た目の清楚な感じとは裏腹にボーイッシュな性格である。また、正義感が人一倍強く自ら志願して軍隊に入隊する。

カリオン・グラナータ

搭乗パイロット／ラルフ

東の大国・アズロニアが誇るエースパイロット。その実力もさることながら、指揮官としての冷静な判断力も併せ持つ。ブランチを中心とした軍を率いて、何度もムジカたちの前に現れる。

クァイア・ブースト

搭乗パイロット／グレン

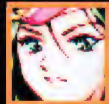
ムジカと同じ部隊に所属する熱血漢タイプのパイロット。過去に両親をブランチに殺され、彼らを忌み嫌っている。彼が乗るクァイア・ブーストは機動性と攻撃力を重視した接近戦タイプのユニット。

クァイア・ファイター

搭乗パイロット／レキ

男勝りな性格で面倒見の良い姉御肌の女性。ムジカたちとも顔見知りの仲。グレンと同じように近距離での戦いを得意とするパワータイプのロボット、クァイア・ファイターが愛機。

クァイア・キャノン

搭乗パイロット／ジョージー

とある良家のお嬢様。パイロットとしては優秀なのだが自尊心が強く、人を見下すタカビーな性格の持ち主でもある。そんな彼女が搭乗するクァイア・キャノンは射撃能力に優れ、遠距離戦が得意。

数多くのキャラクター&ロボットたちが登場!!

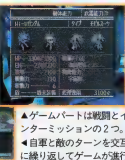
このゲームの最大の魅力は、なんと言っても数多くのアニメキャラとロボットが登場すること。現在もなお絶大な人気を誇る「ガンダム」シリーズをはじめ、「エルガイム」や「ダンバイン」など、さまざまなアニメが起用されているのだ。

▶メインキャラだけでなく、サブキャラたちもたくさん登場するぞ。

主な登場キャラクター

●登場作品	●キャラクター名
機動戦士ガンダム	アムロ=レイ
機動戦士ガンダム	シャア=アズナブル
機動戦士Ζガンダム	カミーユ=ビダン
機動戦士ΖΖガンダム	グレミー=トト
機動戦士ガンダム0083	アナベル=ガトー
重戦機エルガイム	ダバ=マイロード
聖戦士ダンバイン	ショウ=ザマ
戦闘メカ　ザブングル	ジロン=アモス
戦闘メカ　ザブングル	ラグ=ウラロ

基本システムをポイントごとに徹底解説!!

このゲームの基本システムは、同社作品の『スーパーロボット大戦』がベースになっている。しかし、その中身には本作ならではのアイデアが豊富に盛り込まれているぞ。そこで、ここではゲームの流れに合わせて、システムの詳細を解説していくぞ。要チェック！

▲ゲームパートは戦闘とインターミッションの2つ。◀自軍と敵のターンを交互に繰り返してゲームが進行。

●ゲームの流れ

INTERMISSION インターミッション

各シナリオの間には必ずインターミッションが挿入される。プレイヤーは、ここでユニットを改造したりアイテムを装備させたりして、戦力を整えることができるぞ。実行できるコマンドは、以下の4つだ。ここでは、それぞれのコマンドの詳細を解説するので、しっかりチェックしておこう。ちなみに、セーブやロードもインターミッションで行うことができるぞ。

▲シナリオをクリアするごとに各コマンドで自軍の戦力をチェックしよう。◀インターミッションが終わると会話シーンに切り替わり、物語が展開される。

改造 ユニットを改造して性能が大幅にUP!

各ユニットは戦闘で獲得した資金をもとに、基本性能と武器の威力を最高8段階まで改造することができるぞ。とうぜん改造の段階が増すと、より多くの改造費が必要となるのだ。

◀改造費が通常よりも安くなるユニットもある。

●ユニット改造

改造できるのはHP、エネルギー、装甲、機動力の4つ。改造するとそれぞれ最大値が上昇するぞ。また、装甲が上昇すると防御力が、機動力が上昇すると命中率と回避率がアップする。

●武器改造

武器を改造すると威力が大幅に上昇する。段階が増すと改造費が高くなるが、そのぶん上昇値もアップするぞ。また広範囲を攻撃するマップ兵器は、ほかの武器よりも改造費が高いのだ。

能力 各パイロットの能力とユニットの性能を確認

パイロットには白兵や射撃、ユニットには機動力や装甲といったパラメータが細かく設定されている。コマンドを実行すると、それらの能力を確認することができるぞ。

◀自軍の戦力を把握することが重要となるのだ。

装備 ユニットにさまざまなアイテムを装備させてパワーUP!

敵を倒すとHP回復やユニットの性能を上昇させるパーツなどの、アイテムを落とすものがいる。これらのアイテムは各ユニットに1つだけ装備させることができるのだ。

◀アイテムはユニットに装備させないと使えない。

搭乗 パイロットを搭乗させるユニットを決定!

ユニットはガンダム系やエルガイム系など、登場作品別にタイプ分けされている。パイロットたちは同じ登場作品内のユニットであれば自由に乗り換えることが可能なのだ。

◀原作とは違ったユニットに乗せるのも面白い。

CHECK POINT 選択肢によってストーリー展開が変化!!

ストーリーの途中には各所で選択肢が発生し、どれを選ぶかによって展開が分岐するぞ。しかも、これによって仲間になるキャラクターや入手できるユニットも違ってくるのだ。

▶選択肢1つで進行ルートがまったく違うぞ。

◀イベントでも選択肢は発生する。

BATTLE 戦闘

戦闘は敵と味方のターンを交互に繰り返して展開する。プレイヤーは自軍ユニットをうまく操作し、勝利条件（敵の全滅や標的の撃破など）を満たせばシナリオクリア。インターミッションと会話シーンが挿入されたあとに次のシナリオが始まる。

◀▲メニューを開いて設定を変更すればより快適にゲームをプレイできるぞ。

❶行動ユニット選択
❷精神コマンド
❸移動先決定
❹ユニットの向きを決定
❺攻撃・待機
❻反撃(ENEMYターン)

1 行動ユニット選択

まず、最初に操作したいユニットにカーソルを合わせて決定ボタンを押す。すると、移動や攻撃などのコマンドが表示される。行動が終了したユニットは次のターンまで行動不能となるため、戦況に合わせてコマンドを実行することが大切だ。

◀敵にカーソルを合わせると敵の能力を見られる。

2 精神コマンド

各パイロットはレベルが上がると、HP回復やダメージ増加など、さまざまな効果を持つ"精神コマンド"を覚えるぞ。これらは、精神ポイントを消費することで使用でき、使うと経験値を獲得できる。

◀▲精神コマンドを使えば強敵も倒せる。

3 移動先の決定

移動コマンドを選択すると移動可能範囲が表示される。移動できる距離はユニットの移動力と地形によって決まるぞ。また、地形によって攻撃力や防御力、命中率や回避率に補正がかかるので、移動する場所は慎重に決める必要があるのだ。

▲地の利を生かせば戦闘を有利に展開できるぞ。

◀飛行ユニットは地形の影響を受けずに移動できる。

4 ユニットの向きを決定

ユニットの向きは、命中率と回避率に大きく影響するぞ。例えば、敵を背後から攻撃すると命中率が大幅にアップという具合。このシステムをうまく使いこなせば戦闘がぐっと楽になるのだ。また、敵の攻撃をシールドで防ぐ（シールドを持っているユニットのみ可能）"シールド防御"の発動確率も攻撃される向きによって変動するぞ。

◀ユニットの向きは矢印で表示されるぞ。

▼正面から攻撃するとシールドで防御されることも…。

5 攻撃・待機

右に書いた手順に沿ってコマンドを選択すれば、いよいよ戦闘開始！　画面が戦闘シーンに切り替わって、大迫力のバトルが展開されるぞ。なお、戦闘開始直前に戦闘アニメーションのON／OFFをし、Rボタンで切り替えることも可能だ。

◀敵を倒して経験値＆資金を獲得！

戦闘開始!!

HP 2423/3200
ムジカ「アタック!!」

1 攻撃コマンド

◀コマンドを選択するとユニットが持つ武器の一覧が表示されて…。

2 使用武器を決定

◀使用武器を選択。武器の射程範囲が赤いマスで表示されるぞ。

3 攻撃目標を決めて…

◀最後に射程範囲内にいる敵の中から攻撃目標を決定すればOK。

6 反撃

メニューを開いて「フェイズ終了」を選択すると敵のターンに突入。自軍ユニットが敵に攻撃されると以下の３つと「反撃開始」を合わせた４つのコマンドが表示される。そして、実行コマンドを決め、「反撃開始」を選択すると戦闘が始まるのだ。

◀「反撃開始」を選択すると戦闘が始まる。

●武器選択

攻撃のときと同じように武器を選択。敵のいる場所が射程範囲外になってしまう武器とマップ兵器は選べない。

▲白く表示されているのが使用可能な武器だ。

●回避

このコマンドを選択すると、なんと敵の命中率が悪くなるぞ。残りHPが少ないときなどに重宝するのだ。

▲回避成功！　ダメージを受けずに済んだぞ。

●防御

受けるダメージが減少する便利なコマンド。回避能力の低いユニットはこれで対応するのが得策。

▲装甲が薄いユニットは防御でダメージを軽減！

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3
ガオガイガーや新戦士を加え、
再び壮絶な戦いが始まる!!
NEW HERO
ついに勇者王参戦!! すべての勇者が勢ぞろい!!
勇者シリーズの集大成として生まれた前作『ブレイブサーガ』。とはいえ、最
た。しか 今度の『2』では、ついに待
望の参戦が決 しかも、かなり深くス
トーリーに関わってくるようなので、その活躍に期待できるぞ。さらに、どのシ
ガオガイガー
▶言わずと知れた勇者王が待望の初参戦。果たしてゲームでの実力は？
▶獅子王ガイも参戦。ボルフォッグなど、ほかの勇者の参加も気になるところ。
DENGEKI SCOOP
BRAVE SAGA2
登場作品
勇者エクスカイザー
太陽の勇者ファイバード
伝説の勇者ダ・ガーン
勇者特急マイトガイン
勇者警察ジェイデッカー
黄金勇者ゴルドラン
勇者指令ダグオン
勇者王ガオガイガー
勇者聖戦バーンガーン
太陽の牙ダグラム
装甲騎兵ボトムズ
機甲界ガリアン
STORY
全勇者集結!!
本当の戦いが、
今始まる!!
敵か味方か?
謎を秘めた新戦士登場!!
セイバーヴァリオン
祖先

REAL ROBOT

スポット参戦だったリアルロボットが今作では正式参戦!!

前作では、別世界のできごととしてほんの少しだけ登場するだけだったリアルロボットたち。しかし今回は、味方ユニットとして最後まで一緒に戦ってくれることになった!! もちろん、各リアルロボット関連の登場キャラやユニットも、大幅に増加しているのでファンは注目!!

▲果たしてリアルロボットは、どう物語に絡んでくるのか？

ヤクトダグラム
▶武装を強化したタイプ。番組後半でクリンが乗り込んだ。

重装改ガリアン
▲主人公のジョルディ・ボーダーが番組後半で乗り込んだ、重装型のガリアン。通称、アサルトガリアン。

スコープドッグ レッドショルダーカスタム
▲ＯＶＡで登場したスコープドッグのカスタム機。ＯＶＡ版の物語も反映される？

SYSTEM

すべてが快適になった！新システムの数々

フルボイスになってＣＤ２枚組に

一部しか音声のなかったイベントシーンが、フルボイスになった。前作で見せてくれた以上の熱いドラマが、フルボイスで展開するぞ。イベント量も大幅にアップして、ＣＤ２枚組となったぞ。

◀登[illegible]

新コマンド＆多彩なミッション

主人公ロボには、自身をパワーアップする「合体」、消火ユニットで街の被害を防ぐ「消火」など新コマンドを追加。また、それによってユニットの護衛や、市街地の消火など、敵の殲滅にかぎらない多彩なミッションが登場する。

◀新しく追加された「合体」コマンドを使い、パワーアップ!

▲主人公ロボにかぎり、さらに強力なユニットに合体できる!!

マップに高さの概念を導入

戦闘マップは３Ｄポリゴンで表現され、高さの概念が導入された。ビジュアル的な進化だけでなく、戦術的な幅も[illegible]。３Ｄになったことによりカメラアングルの[illegible]

▲低差[illegible]や攻[illegible]影響[illegible]だ。

◀カメラ[illegible]ルを[illegible]せる[illegible]可能[illegible]

マップ兵器を導入

一度に複数の敵にダメージを与えることができる、マップ兵器を導入。これにより、さらにダイナミックな戦闘を楽しむことができるぞ!!

▲Ｇマイトガインのパー[illegible]

▲[illegible]すこともできる!!

BRAVESAGA2

ゲーム界に勇者旋風を巻き起こした『ブレイブサーガ』に、待望の続編が登場!! さらに遊びやすく、さらに豪華になって、新たな勇者たちの伝説が巻き起こる!!

BRAVE SAGA2	
ブレイブサーガ2	
未定	▶価格未定　▶タカラ
S・RPG	▶MC（ブロック数未定）

DENGEKI SCOOP ▼ BRAVE SAGA2

イマディオの新ジャンル第1弾はエンドレスで遊べるマルチストーリーRPG

BARDYSH バルディッシュ クロムフォードの住人たち

パソコンで好評だったネットワークRPG『バルディッシュ』が、装いも新たにPSに登場！ ライトなプレイ感覚ながらも、奥の深いこのゲームの魅力の一端を紹介しよう。

バルディッシュ ～クロムフォードの住人たち～

7/22(予) RPG	▶¥5,800(予) ▶イマディオ
	▶MC（1ブロック）、DS(AC非対応)

冒険の舞台は伝説の島・イギス

主人公（＝プレイヤー）は、世界最古の宝が眠ると言われる伝説のイギス島へとやって来た冒険者。このゲームでは、主人公がどのような経緯でエンディングまでたどり着くかは自由となっているぞ。今回は、そのフリーシナリオの一部を紹介しよう。

▲島に着いたプレイヤーは、まず冒険者ギルドのテストを受けることに。

プレイヤーのライバル ラッシュ・ランバート

プレイヤーと時を同じくしてイギス島にやって来た、自称・凄腕。かぼちゃ荘のキリコにひと目惚れしてしまう。

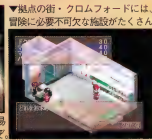
Check Point 基本は『ローグ』タイプ

プレイヤーが1つ行動するごとに、モンスターも1つ行動するシステムや、階を移動するごとに形の変わるダンジョンなど、ゲームの基本部分は名作パソコンゲーム「ローグ」を踏襲。しかし、この「バルディッシュ」で特徴的なのは、すでに発売されている大部分の同タイプのゲームと違い"ダンジョンから出てもレベルが引き継がれる"こと。キャラを成長させるという、RPG本来の楽しみ方にも集中できるのだ。また、主人公の種族や性別を設定できる点も、より感情移入度を高めてくれるぞ。

4つあるダンジョンをすべてクリアするもよし…

イギス島には、ビシャモン、スイテンモン、エンマモン、タイシャクモンと呼ばれる4つの迷宮がある。冒険者としての腕試しに来たのだから、冒険をせずしてどうするか！　ということで、ダンジョンの探索にすべてを賭けるのもプレイスタイルの1つ。己を磨きつつ、より難度の高いダンジョンを目指そう。真の冒険者には真の冒険が待っているぞ。

▲ダンジョンによって、階数も難易度も出現モンスターも違ってくるぞ。

▼拠点の街・クロムフォードには、冒険に必要不可欠な施設がたくさん。

◀ダンジョンで育てたキャラを友だちのキャラと戦わせることも！

Check Point ダンジョン内で待ち受ける数々の試練

冒険者たちの間で噂になっているダンジョンだけあって、内部は数々のワナや仕掛けがいっぱい！　目的なしに潜っても十分に楽しいが、右に挙げたような目標を持って探索すれば、冒険がますます楽しくなること請け合いだぞ。

形の変わる迷宮

ダンジョンは、階を移動するたびに形を変える。つまり、"完全制覇"はありえないのだ。何度でもトライだ！

◀ひたすらレベルアップに[illegible]

レアアイテム

ダンジョン内には、鑑別しなければその性能・効果がわからないアイテムもある。中には、超レアな物も……？

◀アイテムコレクターとして、ひたすら収集に走る？

ボス戦

各ダンジョンの最下層には、そこを守るボスモンスターがいる。ダンジョン攻略の証が欲しいなら、倒すべきだ。

◀[illegible]

個性的な登場人物とコミュニケーションするもよし…

▶住人たちは、探索だけでは得られない情報を持っている。

ダンジョンに潜るだけが人生じゃない。自らも街の住人の1人として、彼らと交流をはかるのもいいだろう。ここで紹介する3人以外にも、街には個性的な人々がいる。どんな出会いが、プレイヤーを待っているのか？

▲街中ならではのイベントも発生する。見逃すな！

キリコ 寄宿舎のお姉さん

プレイヤーも厄介になる寄宿舎かぼちゃ荘の管理人。優しく面倒見がよく、街にもファンが多い。

ミズホ 孤高の天才少女

街の学園に特待生として通う天才少女。だが、クラスメートからはあまり良く思われてないらしい。

セリエ 病弱な牛乳配達員

身体が非常に弱く、街中で倒れてる姿はすでに名物。冒険者を見ては、薬草の調達を依頼している。

Check Point 住人たちと仲良くなればイベント発生！

ときには、住人たちから頼まれごとをすることもある。見事にそれを解決すれば、プレイヤーの冒険者としての名声も上がること間違いなし。しかも、特定の住人と親密になれば、プライベートなイベントが発生なんてことも。SUEZEN氏デザインによるキャラの魅力も爆発なのだ。

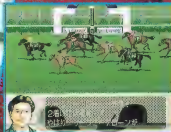
▶こんな笑顔が見られるなら、喜んで依頼を受けちゃうね

プレイヤーの数だけプレイスタイルが存在！

夢は世界へ羽ばたく

シーキングザパール、タイキシャトル、エルコンドルパサー…、日本の名馬たちが海外で輝かしい成績をあげている昨今の競馬界。その流れは『4』にも色濃く反映されている。㊕、海外からの繁殖牝馬の輸入、世界450もの重賞レースの導入など、ワールドワイドに展開する最新作に注目せよ！

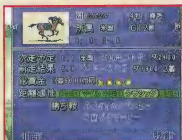
ウイニングポスト4

8/28 SLG ▶¥6,800 ▶コーエー ▶MC（14ブロック）

最新作『4』はここが進化した!

㊕の導入&約450の海外レースを実現

グラスワンダーやシンボリインディの例をあげるまでもなく、今や日本の競馬シーンの一端を確実に担っている㊕（マルガイ：外国で種付けされ、外国で生まれた馬）。出走レースに制限はあるものの、安価でしかも平均的に能力が高いということで、『4』では、重要な要素になりそうだ。とくに序盤の資金集めには、欠かせない存在になるかも。

▶㊕で海外に挑戦という、エルコンドルパサーパターンもある。

▲世界各国の重賞レースが用意されている。すべてを制するのは至難の技!?

▼ホクトベガが散ったドバイで最強ダート王を目指してみるのもよし。

繁殖牝馬の輸入も可能

即戦力として、期待できる㊕に対してもっと、直接的に日本にはない〝血〟を求める手段が、繁殖牝馬の輸入になる。海外のセリで購入した繁殖牝馬でも、日本で仔を生めば、その仔は㊕にはならない（出走レースの制限はない）。日本の種牡馬との肌の相性によっては、とてつもない大物が生まれる可能性もある。

競走馬の性格づけもされた

『4』では個々の競走馬に「賢さ」や「精神力」といった個性が付加された。牧場で3歳になるまでの間に牧場長に聞くことができる。当然調教は、馬の個性に合わせて行われ、精神面でのもろさが出た場合などは、馬具で矯正することも可能。

▶全4種類の馬具を自由に装着できる。

●メンコ

▲物音に敏感な馬をレースに集中させる効果を持つ。

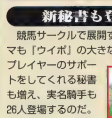
●シャドウロール

▲自分や他馬の影におびえる馬につけてレースに集中させる。

●バンデージ

▲飾りでつける場合も多いが、脚元を守る効果がある。

データもさらに充実

各馬に個性づけされた今作では、個々の馬に合わせた体調管理ができるようになった。プレイヤーが自分の馬の調子や疲労の状態をチェックしながら、調整できるのだ。また、種牡馬やレースプログラムなどのデータは'99年度最新版だ。

新秘書も登場

競馬サークルで展開する人間ドラマも『ウイポ』の大きな魅力の1つ。プレイヤーのサポートをしてくれる秘書も増え、実名騎手も26人登場するのだ。

●椎野はるか

●佐伯玲子　●武豊　●岡部幸雄　●柴田善臣

◀自分の馬の調子の波や状態を把握することが重要だ。

「ウイポ」は、だから やめられない

たんに、強い馬の生産を目指すだけではなく、競馬サークルにかかわる人間の夢や熱い思いを感じることができる『ウイポ』。桜花賞、オークス、という牝馬2冠を制したベガの子、アドマイヤベガが、同じ騎手でダービーを制するといった血のドラマをこのゲームでも体験できる。プレイヤーは馬主として、種牡馬作成、リーディングサイヤー、海外制覇の全制覇などさまざまな夢を追いかけていけるのだ。

▲サラブレッドスポーツとしての競馬を満喫できる。

ウイニングカップ'99 Autumn 開催決定

参加できるレースが大幅アップ!!

『ウイニングポスト2 ファイナル'97』から数えて、はや4回目になる、コーエー公認の最強馬決定戦「ウイニングカップ」。今まで、数多くの参加者によって、激戦が繰り広げられ数々の名馬を生み出してきた伝統ある一戦が、グレードアップして帰ってくるぞ。9月に発売される『ウイニングポスト4』、そこで育てた自慢の愛馬のパスワードをソフトに同梱されるハガキに書いて送るというのは前回までと一緒。ただし、今回の応募レースは海外をメインに5つも用意されているのだ。詳しいことは追って紹介していくぞ。

Sony Music

人を強くするもの、
そして、
この地球を救うもの。

友情が、俺たちを、そして私たちを強くする

SCI.-FI. DRAMATIC EXPERIENCE

緻密で迫力あるコンピュータグラフィック、ふんだんに盛り込まれたアニメーション、

プレイヤーの心をとらえる様々なイベント、期待を決して裏切らないそのボリュームとクオリティが、

ゲームの枠を越えた未体験の世界にあなたを連れ出す。

PlayStation

電撃攻略王 やっぱり電撃だね！「電撃」が贈るゲーム攻略本！

スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

完全攻略ガイド

7.1 発売

定価：本体1,400円+税
電撃PlayStation特別編集

全イベントを余すことなく味わうための一冊!!
ISSイベントの分岐から隠しユニットの見つけ方まで、見やすいマップ&チャートで完全解説!
また、スパロボファン感涙の着信メロディなど企画満載!!

オメガブースト 最終攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集　定価：本体1,200円+税

LORD OF MONSTERS 公式攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集　予価：本体950円+税

THE BOOK OF WATERMARKS 公式攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集　予価：本体1,400円+税

「THE BOOK OF WATERMARKS」

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

『EX』と『第3次』のマップ攻略総特集!!
どこよりも速い、超先走り攻略だ!!

発売中 S・RPG ▶¥6,800(CD2枚組) ▶バンプレスト ▶MC(2ブロック)

このゲームのすごさは、なんといってもその気になれば2年くらい遊んでいられそうな暴力的なボリューム!! さすがに3本収録はダテじゃありません。しかも、これが全部新作同然のリメイクなんだからスゴイ!! さらに通常のゲーム1本分の値段というのもスゴイ。ここは制作者への敬意を込め、じっくり進めるのが正しい遊び方でしょう。遊んでも遊んでも終わらない、驚異のコストパフォーマンスを存分に堪能して下さい。(淫)

『第3次』の中盤戦&『EX』マサキの章ラストまでを一挙に攻略!!

超ぶっちぎりで先攻する、『第3次』&『EX』完全マップ攻略第2弾!! 『EX』マサキの章はいよいよ完結!! 特別企画、対戦のための改造講座も必見!!

スーパーロボット大戦基本戦略講座

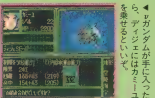
FILE No.1 改造は集中して行え!!

10段階改造が可能な割には、とにかく資金がたまりにくい。無闇やたらと改造していると、あっという間に資金不足に陥る。そこで、改造はとくに必要な部分にだけ集中して行う必要があるのだ。ここでは、そのポイントをどう絞っていくかを紹介するぞ。

◀マシンによって必要な部分だけを改造しよう

『第3次』の場合

スーパー系はエネルギーと必殺技、モビルスーツは運動性を中心に。また、序盤はゲッターとマジンガーに絞り、モビルスーツには いっさい手を入れない。モビルスーツでは、νガンダム、Z、ZZ、ディジェ、F91、GP03などに絞る。ディジェは、νガンダム登場までのアムロ専用機として使おう。

◀νガンダムが手に入ったら、ディジェにはカミーユを乗せるといいぞ。

『EX』の場合

こちらの場合、基本的にキャラのレベルが高いのであまり苦労はしない。アムロなどは最初からνガンダムに乗っているので、序盤から改造してOK。やはりフィンファンネルや、スーパー系の必殺技などを中心に。改造は、主人公(マサキORリューネ)機とオーラバトラーを優先させていこう。

◀やはりマサキの章ではオーラバトラー系が大活躍してくれるぞ。

FILE No.2 アイテムは長所を伸ばす

ゲーム中に手に入るアイテムは、基本的に長所を伸ばす形で装備していこう。チョバムアーマーやハイブリッドアーマーなどはスーパー系、アポジモーターや高性能レーダーはリアル系に装備していく。消費アイテムはスーパー系に1つ装備させておこう。

◀消費アイテムは、バンバン使ってOKだぞ。

FILE No.3 育てるキャラを選ぶ

育てるキャラを見極め、効果的にレベルアップさせていくことも重要な戦略だ。とくに『第3次』は仲間になるキャラが多いので、しっかり選別していきたい。全員を平均的に育てても、中途半端な部隊ができるだけなのだ。

『第3次』の場合

基本的に、それぞれの原作の主人公キャラを育てていけばOK。ただ、同じ主人公でもクリスとバーニィはかなり使いにくいので除外したほうが無難だろう。コウも後半厳しくなるので、早めに見切ったほうがいいかもしれない(GP03にはカミーユを乗せる)。それ以外のキャラでは、クワトロやセイラ、桜野マリあたりは、育てておいて損はないぞ。

『EX』の場合

各章ごとに参戦キャラが分かれているので、1回のプレイで仲間になるキャラはあまり多くない。よって、あまり育てるキャラの選別にこだわる必要はないぞ。とくに考えず、最初から強い主人公キャラを伸ばしていけばOKだ。なお、どの章でもいえることだが、それぞれの主人公キャラをレベルアップさせることが最優先となることは言うまでもない。

FILE No.4 戦闘マップでの基本戦術

ここでは、実際に戦闘マップで戦ううえでの注意点を紹介していこう。もちろんすべてのシナリオに当てはまるワケではないのだが、おおまかな指南にはなるハズ。なお、各シナリオでの細かい戦術は、次のページからのマップ攻略を参照だ。

『第3次』の場合

とにかく敵の数が多いので、序盤は苦労する。敵の増援位置を把握しておき、事前にそれに合わせた布陣を敷いていこう(セーブ&ロードを使ってでも!!)。ジュドーとマサキが登場してからは、マップ兵器をうまく使って、できるだけ多くの敵を一度に潰していこう。『F』に比べ平均精神ポイントが低いので、スーパー系のポイントは温存していこう。

『EX』の場合

マサキの章の場合、しっかり改造したダンバイン(ビルバイン)にショウを乗せ、最前線に投入していればOKだ。ショウのレベルはグングン上がるし、すぐに他を寄せ付けない強さになる。あとは倒し漏らした敵を潰すだけ。リューネの章では、やはりアムロやカミーユ、ゲッターが中心となる。リューネ自体は、あまり過信しないほうがいいだろう。

第3次スーパーロボット大戦

完全マップ攻略第2弾となる今回は、宇宙に上がったロンド＝ベルかオデッサ作戦開始直前のシナリオ41までを攻略。三つ巴の乱戦となった戦いは、さらに加速していく!!

戦いは佳境へ!!　中盤戦21シナリオを完全マップ攻略!!

ゲーム本編を3作品収録という、絶大なボリュームを誇る『CB』。発売からすでに2週間が経った現在でも、まだまだ終わる兆しも見えない状況ではないだろうか？　ここでは、前号に引き続き、『第3次』の完全マップ攻略をお届け!!　中盤戦となる21シナリオ分を徹底攻略するぞ。増援の位置も一目でわかるマップはもちろん、イベントや入手アイテムのデータもバッチリ掲載されているので、必ず役に立つハズだ!!

前回までのあらすじ

前大戦を終え、現在はDC残党討伐の任務に当たっているロンド＝ベル部隊。宇宙でDC残党との戦いを繰り広げるロンド＝ベル部隊だったが、その背後には謎の異星人の姿が見え隠れする……。

やがて、謎の異星人軍団に地球の軍事基地が次々と襲われる事件が勃発。ロンド＝ベルも急遽地球へと降下するが、すでに地上軍は壊滅状態であり、まともに戦える部隊はロンド＝ベルのみとなっていた。

まずは戦力の増加が第一と考えたロンド＝ベル部隊は、日本各地に存在するスーパーロボットたちに協力を求めることになる。そして、コン・バトラーV、ライディーン、ダイターン3といった強力な仲間たちを得ることに成功するのだった。

だが、すでに戦況は、DC、ロンド＝ベル、異星人という三つ巴の混戦へと発展していた。ロンド＝ベルは、まずは地球統一を果たすため、DCの本拠地を叩くべく、再び宇宙へと上がる……。はたして地球の運命はいかに!?

ルート表

シナリオ1 暗雲
- Bルート → シナリオ3 バラの騎士 → シナリオ4 G－3
  - DC → シナリオ5 暗礁空域
  - 謎の敵 → シナリオ8 大気圏突入 → シナリオ10 ガンダム強奪
- Aルート → シナリオ2 G－3
  - 謎の敵 → シナリオ8へ
  - → シナリオ5 暗礁空域
    - Aルート → シナリオ6 フォン＝ブラウン → シナリオ7 大気圏突入
    - Bルート → シナリオ9 大気圏突入（9ターン以内 → シナリオ10へ／10ターン以上 → シナリオ12へ）

シナリオ10 ガンダム強奪 → 9ターン以内 → シナリオ13 ガトー襲撃

シナリオ7 大気圏突入 → 10ターン以上 → シナリオ12 熱砂の大地／シナリオ11 ソロモン沖海戦 → シナリオ12 熱砂の大地

シナリオ12 熱砂の大地 → シナリオ13 ガトー襲撃 → シナリオ14 シーサイドパニック → シナリオ15 超電磁ロボ コン・バトラーV
- 早乙女研究所 → シナリオ16 早乙女研究所危機一髪!! → シナリオ17
- 光子力研究所 → シナリオ17 紅の翼

シナリオ17 紅の翼 → シナリオ18 勇者ライディーン → シナリオ19 うわさの破嵐万丈 → シナリオ20 宇宙へ → シナリオ21 静寂の中で

シナリオ21 静寂の中で
- クワトロいる → シナリオ22 ルナツー攻防戦
  - ルナツー → シナリオ23 星から来るもの → シナリオ24 サイド1の激闘 → シナリオ25 シャングリラ
- クワトロいない → シナリオ27 疑惑
  - DC → シナリオ28 追撃戦 → シナリオ29 サイド1の激闘 → シナリオ30 シャングリラ

シナリオ25／シナリオ30 → シナリオ26 コンスコン強襲
- シナリオ28を未クリア → シナリオ31 魔装機神
- シナリオ28をクリア → シナリオ33 ソロモンの悪夢

シナリオ31／シナリオ33 → シナリオ32 激戦のプレリュード
- ガトーが核を未使用 → シナリオ34 リューネ、そしてヴァルシオーネ
- ガトーが核を使用 → シナリオ35 恐怖! 機動ビグ・ザム → シナリオ34

シナリオ34 → シナリオ36 ジャブローの風
- アフリカ → シナリオ37 赤道直下 → シナリオ39 デザート・ストーム
- 北アメリカ → シナリオ38 陽動作戦
  - バミューダ → シナリオ40 バミューダ・トライアングル
  - ベルファスト → シナリオ41

シナリオ39／シナリオ40 → シナリオ41 女スパイ潜入

シナリオ21 静寂の中で

異星人の本拠地を目指し、再び宇宙へと上がったロンド＝ベル。しばらくは静かな時間を過ごしていたが、そこへシーマ率いるDCの部隊が襲撃してくる……。

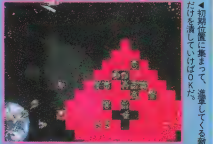
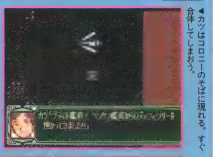
敵の数は多いが、初期位置で戦っていればとくに苦労はしない。さらに慎重にいくなら、東側のコロニーまで下がって展開しよう。逆にあまり前に出過ぎると、増援に挟まれる可能性もあるので注意。なお、クワトロがいない場合、途中でカツ（Gデフェンサー）が仲間になるが、単体では役に立たない。すぐにMkⅡと合体して、スーパーガンダムになろう。合体後は、攻撃力は低いが射程が長い武器が追加される。そのため、あらかじめアムロなど、エース級のキャラをMkⅡに乗せておこう。

◀カツはコロニーのそばに現れる。すぐ合体してしまおう。

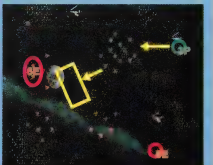
◀初期位置に集まって、進撃してくる敵だけを潰していけばOKだ。

EVENT

3P：エマが仲間になっていて、クワトロが仲間ではない場合、カツが増援として登場。5E&6E：敵増援出現。過去に、クリスとバーニィが戦闘していたら、クリスはバーニィを説得可能。クリア後、レコアが仲間から外れる。これまでの流れにより、シナリオ分岐する。クワトロが仲間になっていて、シナリオ「G－3」クリア後、謎の敵ルートを選択している（あるいは、シナリオ5「暗礁空域」クリア後、大気圏突入ルートを選択している）場合、シナリオ27「疑惑」へ。それ以外はシナリオ22「ルナツー攻防戦」へ。

●会話イベント：クワトロとシーマが戦闘したとき。キャラが味方を攻撃したとき。

★入手可能アイテム★

キャラ	アイテム
シーマ	リローダー
ガイア	リペアキット
オルテガ	リペアキット
マッシュ	リペアキット
トクワン	プロペラントタンク
デミトリー	プロペラントタンク
マシュマー	プロペラントタンクSorリローダー
キャラ	メガブースター
シュタイナー	プロペラントタンク
バーニィ	リペアキット

●Pはプレイヤーフェイズ、Eは敵フェイズを示します。その前にある数値はターン数です。「3E」とある場合、3ターン目の敵フェイズという意味になります。なお、敵増援は基本的に、出現ターンまでに敵を全滅させると、その時点で出現します。

シナリオ22 ルナツー攻防戦

ロンド=ベルの予想どおり、ルナツー近辺には大量の異星人部隊が展開していた。数の上で、圧倒的不利に陥るロンド=ベル。そこへさらに、DCのガトーが現れ……。

初期位置の状態で、いきなり敵の射程範囲に入っている。ここは一度、マップ南端まで下がろう。幸いなことに敵の進軍スピードは遅いので、南端に固まって戦いつつ、少しずつ北へと進んでいこう。スーパー系を前面に出しておくとラクだぞ。5Eに出現するガトーたちは、異星人と戦ってくれる。こうなると多少ラクになるので、そこからは一気に北へと攻め上がろう。

EVENT

5E：DC部隊出現。クリア後、ジェガン、ケンプファー、ガルガンチュワが手に入る。
●会話イベント：DCと異星人の部隊との戦闘が始まったとき。

シナリオ23 星から来るもの

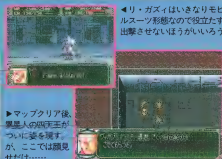
敵の防衛戦をくぐり抜け、ついに異星人が本拠地としているルナツー内部に潜り込んだロンド=ベル。基地内部での激しい戦いの果て、ついに異星人が姿を現す……。

ルナツー基地内部での戦い。敵から見れば防衛戦なので、こちらから順次進軍していこう。とくに増援はないので、奥へ奥へと進んでいけばいいだけだ。なお、このマップでは母艦と宙に浮いているユニットは出撃できないので注意。このシナリオはブルーガーが出撃できないので、スーパー系の残りエネルギーには注意を払っておこう。

◀リ・ガズィはいきなりモビルスーツ形態なので役立たず。出撃させないほうがいいだろう。

EVENT

バーニィが仲間になっているとセリフ追加。クリア後、異星人出現（すぐ消える)。レコアが戻って仲間になる。
●会話イベント：なし

▶マップクリア後、異星人の四天王がついに姿を現す。が、ここでは顔見せだけ……。

シナリオ24 サイド1の激闘

ついに姿を現した異星人は、地球に対して明らかな敵意を持っていた。もはや全面抗争は免れない。サイド1に集結している、異星人の部隊との激しい戦いが始まる!!

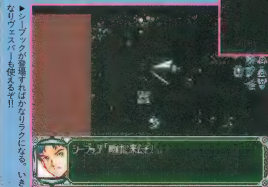
まずは初期位置にまとまって、進軍してくる敵を迎え撃っていこう。少なくともシーブックとジュドーが登場するまで、北へは進軍しないように。側面を突く形で敵の増援がやって来るので、そのまま増援を相手にする。ムサイに近づくと、その時点で別の増援が現れるので、北へ進軍するのはある程度敵勢力を片づけてからだ。なお、ムサイを倒すとすべての敵が撤退し、シナリオクリアとなってしまうので注意。

▼ムサイを倒すのは最後。この言葉に惑わされないように。

▲その場にとどまって戦っていこう。5Eに出現する増援のことも考えて展開すること。

▶シーブックが登場すればかなりラクになる。いきなりヴェスバーも使えるぞ!!

EVENT

3P：シーブックとルー登場。4P：ジュドー登場。5E：敵増援出現。ムサイを破壊するとすべての敵が撤退。座標（マップ参照）に味方が待機すると敵増援出現。
●会話イベント：なし

シナリオ25 シャングリラ

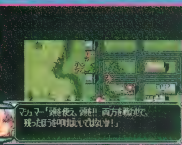
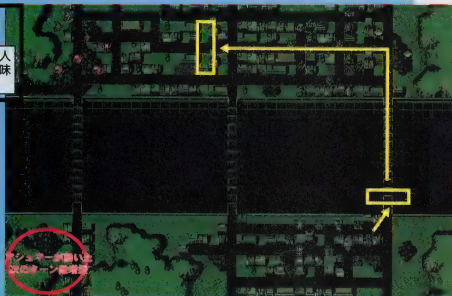
ジュドーたちが住むコロニー、シャングリラで起こる異星人との戦い。たまたま居合わせたDCのマシュマーは、不気味な沈黙を守るのだが……。

地形がミラーによって分断されており、地上ユニットは橋を渡らざるを得ない。このとき、使うのは右側の橋だけにしておこう。また、飛行ユニットも地上ユニットに合わせて進軍していく。こちらの戦力を集中させると同時に、敵の戦力をばらけないようにするためだ。とりあえず異星人を片づけるまでは、マシュマーの部隊には近寄らないこと。近寄らない限りマシュマーたちは動かないのだ。ここはしばらく黙っていてもらおう。味方がほぼマップ北側に渡りきってから、正面からぶつかっていくようにすること。なお、このシナリオでは、アムロを特定の座標に待機させることで隠しキャラのクエスが登場する。クエスは即戦力になるキャラなのでぜひ仲間にしておこう。とくにクワトロがいないなら確実に!!

▲使用する橋は東側。飛行ユニットも歩幅を合わせ、ゆっくり進軍していったほうが効率がいいぞ。

▶さわらなマシュマーにたたりなし。とりあえず異星人のほうがほぼ片づくまで、放っておこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
イリア	マグネットコーティング
マシュマー	リローダー
ゴットン	プロペラントタンク
ラカン	チョバムアーマー

EVENT

2E：敵増援出現。(0,0〜16,11)に味方のユニットが待機した場合、DC軍も行動を開始する。このとき、味方の数が8機以下、9機以上でセリフが異なる。アムロが特定の座標(40,08)の町で行動終了すると、クエスが仲間になる。クリア後、ビーチャ、エル、モンド、イーノが仲間に。
●会話イベント：アムロが敵を攻撃。

シナリオ26 コンスコン強襲

度重なる戦闘で疲弊したロンド＝ベルは、補給のためにサイド6へと向かう。しかし、サイド6への入港を阻止しようとコンスコンの部隊が襲いかかってくる!!

TV版では、たった1機のガンダムの前に全滅してしまったコンスコン部隊。ゲームでもその弱さは再現されており、12機のドムはコレ以上ないくらいのザコ。さすがにガンダム1機だけでとはいかないが、ZZのマップ兵器をうまく使えば2〜3ターンで全滅させることができる。あまりに弱すぎてほとんど経験値稼ぎにもならない。サクっと倒してしまおう。スーパー系ユニットの気力稼ぎに利用してしまうのもいいぞ。ただ、全滅させた時点でグレミーの部隊が動き出してしまうので、あらかじめ迎撃体勢を整えてから倒すように。増援も含め、コンスコン以外の敵もそうツラい相手ではない。進軍してくるのを待ち、1機ずつ撃破していけば楽勝だ。このシナリオをクリアすると、いよいよ待望のνガンダムが手に入る。次のインターミッションで、すぐにフィンファンネルを改造しておくとさらにラクになるぞ。

EVENT

5E：敵増援出現。ドムが全滅するか、コンスコンが倒されるとグレミー隊が行動を開始する。クリア後、アーガマがネェル・アーガマに。νガンダム、リ・ガズィが手に入る。行動によりシナリオ分岐。シナリオ28「追撃戦」を通った場合、シナリオ33「ソロモンの悪夢」へ。そうでない場合、シナリオ31「魔装機神」へ。
●会話イベント：味方がコンスコンへ攻撃。グレミーとルーが戦闘（以前にグレミーと出会っている場合のみ）。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
グレミー	バイオセンサー
アリアス	リペアキット
オウギュスト	リペアキット
コンスコン	チョバムアーマーorH・Bアーマー
ラカン	プロペラントタンクS

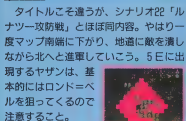
▲続々と落とされていく12機のドム（原作ではリックドム）。哀れとしかいいようがない。

▲コンスコン自体もたいした相手ではない。スーパー系の力を借りずに倒せるだろう。

シナリオ27 疑惑

異星人の本拠地があると推測されるルナツーへと向かうロンド＝ベル。予想どおり、ルナツーには異星人の部隊が展開していたが、背後ではDCが不穏な動きを見せる……。

タイトルこそ違うが、シナリオ22「ルナツー攻防戦」とほぼ同内容。やはり一度マップ南端に下がり、地道に敵を潰しながら北へと進軍していこう。5Eに出現するヤザンは、基本的にはロンド＝ベルを狙ってくるので注意すること。

▲▶マップを見てもわかるように、シナリオ22と初期配置は同じ。地道に敵を潰していこう。

EVENT

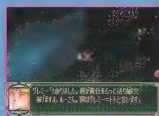
5E：敵増援出現。異星人がヤザンを攻撃すると、以降、ヤザンは異星人とも戦うようになる。クリア後、ジェガン、ケンプファー、ガルガンチュワが手に入る。ルート選択、DCを追撃する→シナリオ28「追撃戦」へ。ルナツー内に突入する→シナリオ23「星から来るもの」へ。
●会話イベント：なし

キャラ	アイテム
バスク	リローダー
ラムサス	プロペラントタンク
ロザミア	プロペラントタンク
ゲーツ	プロペラントタンク
ヤザン	マグネットコーティング

シナリオ28 追撃戦

異星人の陰で、不審な動きを見せるDC部隊。その真意を確かめるべく、ロンド＝ベルは追撃を開始。そこへ、味方からの救援信号をキャッチ。敵に追われているようだが……？

シナリオの最初にグレミーとルーの戦闘があるが、イベント扱いなのでルーが落とされることはない。ロンド＝ベルは一気にマップ中央にあるコロニー付近まで移動して、ルーと合流しよう。敵部隊の初期配置部隊は遠いが、最初のターンから一斉に動き出す。戦線が開かれる前に、グレミーを落としてコロニー付近に展開しておこう。グレミーは高レベルなうえ乗っている機体も優秀なので、スーパー系の必殺技も使って一気に落とすこと。

◀かなり間抜けなグレミー。でもこの段階ではかなり強いぞ。

EVENT

4P：ジュドー登場。
4E：敵増援出現。
●会話イベント：キャラが倒された時。ルーとグレミーが戦闘。キャラとジュドーが戦闘。

キャラ	アイテム
グレミー	マグネットコーティング
キャラ	リローダー
ゴットン	リペアキット

シナリオ29 サイド1の激闘

捕虜になったキャラ＝スーンの情報から、DCが異星人と取り引きしているらしいことがわかった。取り引きしようとしているのはDCの中のキシリア派らしいのだが……。

マップ自体は同名のシナリオ24と同じだが、マップ中で同じDCのガトーとゲーツが戦い合うイベントが発生する。ゲーツはガトーだけを狙うので、放っておくとガトーは落とされてしまう。これを防ぐには、ガトーが落とされる前に味方がゲーツを攻撃すればOKだ。これでゲーツは撤退し、ガトーを助けることができる。ガトーを助けたかそうでないかで、のちの展開に変化が起こるのだが、ここは助けるほうがオススメ。ガトーが現れたらできるだけ早めにゲーツを攻撃。

▲ゲーツは執拗にガトーを狙う。ガトーが落とされてしまわないよう、早めに対処しよう。

▼同じDCでも、ガトーは異星人と手を組むことをよしとしない。

◀ガトーはバスクにとっては邪魔者。ゲーツに、卑劣な指令を下すのだ。

▲ガトーを守るため、北へ向かって進軍だ。

▲3Eに出現する増援に側面を突かれないように!!

EVENT

2E：敵増援出現。3E：異星人出現。ガトーとカリウスは異星人を攻撃する。ゲーツは味方とガトーたちを攻撃する。クリア後、レコア登場。ガトーがゲーツに撃墜される前に、味方がゲーツに対して攻撃をしかけると、ゲーツとガトーは撤退。クリア後、ジュドーが仲間から外れる。
●会話イベント：ゲーツとガトーが攻撃。ガトーがゲーツに撃墜される前に、味方がゲーツに対して攻撃。味方のユニットがガトーを攻撃。ゲーツがガトーを攻撃。（両方生き残った場合）。

キャラ	アイテム
バスク	リローダー
ロザミア	チョバムアーマー
シャリア	プロペラントタンクS
ゲーツ	リペアキット
ガトー	プロペラントタンク
カリウス	リペアキット

シナリオ30 シャングリラ

キャラ＝スーンの情報を信じ、シャングリラに潜入したジュドーの前に、異星人の部隊が襲いかかる。不利な状況の中、現れたDCのマシュマーは、ジュドーを見殺しにできず…。

実質、ジュドーとシーブックのみで戦うマップ。まずはZZで橋の前で待ち伏せ、向かってきた敵をマップ兵器で一気に落としてしまおう。2Eに出現するマシュマーは異星人と戦ってくれるので、無視してOKだ。敵のうち何体かはマシュマーに向かっていくことになるが、マシュマー自体が強烈に強いので、すべて返り討ちにしてくれる。敵の増援もないので、ロンド＝ベルが登場した時点ではほとんど敵戦力は残っていないだろう。その時点でマシュマーは撤退してしまうので、あとは残った敵を潰していくだけだ。なお、ここで加入するシーブックは、今後の貴重な戦力となってくれるキャラ。できれば、少しでも経験値を稼がせておきたい。

EVENT

2P：シーブック登場。5P：ロンド＝ベル隊登場。2E：マシュマーとゴットン出現。マシュマーは異星人と戦う。味方増援前にジュドーが倒されると、マップ上のジュドーの家でイベント。クリア後、ビーチャ、エル、モンド、イーノが仲間に。
●会話イベント：マシュマーが異星人と戦闘。

－入手アイテム－

キャラ	アイテム
マシュマー	プロペラントタンクS
ゴットン	リペアキットS

▼待望のF91が登場。しかしこのマップではあんまり活躍はできないかも。

▲ZZのマップ兵器をうまく使えば、敵を一気に減らすことができる。橋の上で待ち伏せよう。

▲現れるなり、異星人と戦ってくれるマシュマー。しかも強い。ただ、一緒に出現するゴットンは落とされる可能性あり。

シナリオ31 魔装機神

内部分裂の続いていたDC軍は、完全に分裂することとなった。戦乱の構図は、異星人と手を組んだDC軍とロンド＝ベルとの戦いに塗り替えられていく……。

最初からいるDC軍のガトー（場合によってはシャアも）たちは、異星人と戦ってくれる。ガトーたちのレベルは高いが、所詮多勢に無勢。放っておくとバタバタと落ちていくことに。落とされても問題はないのだが、さすがに寝覚めが悪いので一気に北へ向けて進軍していこう。貴重な経験値をガトーたちに取られないためにも、早々に戦線に参加したほうがいい。なお、シナリオ中にマサキのサイバスターが仲間になるが、無改造のサイバスターはアテにしないこと。

◀放っておくと、異星人とガトーたちだけで勝手に戦ってくれるのだ。

EVENT

クワトロが仲間になっていない場合、敵にシャア、ララァ、ギュネイ、ナナイが追加。6P：サイバスター登場。6E：敵増援出現。
●会話イベント：なし

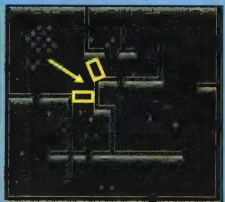
シナリオ32 激戦のプレリュード

完全に破壊されてしまったソロモン内部に突入したロンド＝ベル。そこに待ち受けるのは、異星人四天王の1人、ヴィガジ。果たして異星人たちの目的とは……。

▲初めてロンド＝ベルの前に立ちはだかる四天王。しかし……。

破壊されたソロモン内部での戦いで、母艦の出撃は不可。しかし、とくに増援はないので、敵を迎え撃ちつつじっくり進軍していこう。壁越しに攻撃してくる敵には注意すること。このシナリオでは、初めて異星人四天王と対峙することになるが、HPが80%を切るか、12ターンを過ぎると撤退してしまう。倒そうとするのはさすがに無謀なので、真剣に対処しようとしないように。

EVENT

12E：ヴィガジが生き残っていれば、ヴィガジ撤退。ヴィガジは、ガルガウのHPが80%を切ると撤退。クリア後、シナリオ分岐。シナリオ33「ソロモンの悪夢」でガトーが核を使用した場合→シナリオ35「恐怖！　機動ビグ・ザム」へ。そうでない場合→シナリオ34「リューネ、そして～」へ。
●会話イベント：なし

シナリオ33 ソロモンの悪夢

異星人と手を組もうとするバスクの動きを察知したロンド＝ベルはソロモンへと向かう。そこで見たものは、異星人との交渉会議を進めるバスクの姿だった……。

シナリオ29で、ゲーツに襲われたガトーを助けたかどうかが影響してくるマップ。もし助けていた場合、２Ｅでガトーが登場し、異星人にアトミックバズーカを使ってくれる。とはいえ、これで倒される敵はほんの数体なので、あまり戦局に影響は出ないかもしれない。アトミックバズーカを撃ち終えたガトーも、すぐさま去っていってしまうのだ。実際の戦闘は、ロンド＝ベルとDCと異星人の混成軍との戦いになる。敵の数は多いが、最初はあまり積極的には動いてこない。ここは素直に、中央の部隊から片づけていこう。

▲ついに異星人とＤＣが手を結ぶことに。初の混合軍との戦いだ。

▲ガトーのマップ兵器発射イベントは必見。

EVENT

４Ｐ：マサキ登場。２Ｅ：シナリオ28「追撃戦」で、ゲーツに襲われたガトーを助けていればガトー登場。ガトー、バスクの部隊と異星人の部隊に向かって核を発射し、撤退。
４Ｅ：ヴィガジのガルガウ撤退。
●会話イベント：なし

キャラ	アイテム
ヴィガジ	高性能レーダー
バスク	プロペラントタンクS
ロザミア	プロペラントタンクSorリローダー
ゲーツ	リペアキットS
ガトー	マグネットコーティング

シナリオ34 リューネ、そしてヴァルシオーネ

前大戦の首謀者ビアン＝ゾルダークの娘、リューネ＝ゾルダークがロンド＝ベルの前に立ちはだかる。彼女は、現在のＤＣとは何の関わりもないというが……。

基本的にはロンド＝ベルとDCの戦いだが、リューネもDCと勝手に戦ってくれる。敵のDCを全滅させた時点でリューネが生き残っていれば、彼女は「ド根性」を使って回復し、こちらに襲いかかってくる。これを倒せば仲間になるのだが、まず第１にDC軍が残っている間はいっさいリューネに攻撃をしかけてはいけない。しかしこれは簡単だ。問題はリューネを生き残らせること。敵の数は少なく、増援もないとはいえ彼女は結構な無茶をしてくれる。とにかく最初から全速力でリューネに追いつき、彼女の周りの敵から討伐していこう。ただし、マサキのサイフラッシュを使うときは、攻撃範囲にリューネを入れないよう注意。このシナリオ中、リューネは敵とみなされ、ダメージを受けてしまうのだ。

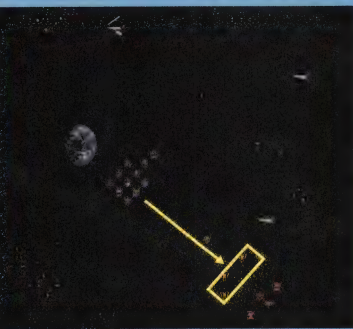
EVENT

ＤＣ全滅後、ヴァルシオーネが生きている場合、リューネはド根性を使う。そのヴァルシオーネを倒すと、リューネを仲間にできる。クリア後、ライディーンにゴーガンソード、エネルギーカッター追加。
●会話イベント：味方が敵に攻撃（リューネがいる場合）。

キャラ	アイテム
リューネ	プロペラントタンクSorリローダー
カロッゾ	ハイブリッドアーマー
アンナマリー	リペアキット
ドレル	プロペラントタンク
ザビーネ	プロペラントタンク

▲ＤＣにサイコブラスターを使ってみせるリューネ。しかしダメージは……。

◀うかつにサイフラッシュを使ってしまうと……。

◀ヴァルシオーネは打たれ弱い。集中攻撃されないように。

シナリオ35 恐怖! 機動ビグ・ザム

ドズル率いるDC軍に遭遇したロンド＝ベル。その中に、DCにさらわれたフォウの姿があった。まだ完全には洗脳されていないらしい。カミーユの声はフォウに届くか!?

このシナリオでようやくフォウを説得できる。まずはカミーユで彼女を説得することが第一だ。しかし、説得したあとで倒さなくてはならない。サイコガンダムは一気に取り囲んで倒さなくては厄介なので、なるべく近づかせてから説得するほうがいい。その他の敵は順次進軍してくるので、サイフラッシュやZZのマップ兵器をフルに使いせん滅していこう。敵の数が残り8体になると、ドゴス＝ギアの上にビグ・ザムが登場。このとき、マップ上にスレッガーがいると勝手に特攻しまう。スレッガーがこの時点で一線で活躍しているとは思えないが、できればあまり見たくない(原作ファンなら必見!?)。これを防ぐには、最初からスレッガーを出撃させなければOK。

▼敵の第一波には、マップ兵器をフル活用しよう。

▶マップの最初にフォウに関してのイベントが起こる。説得を忘れないように。

▲フォウはパイロットとしても、かなり優秀。後半の激戦を戦い抜くためにもこのシナリオで説得し、しっかり仲間にしておこう。

キャラ＆アイテム

キャラ	アイテム
ドゴス＝ギア	リローダー
フォウ	チョバムアーマー
ドズル	対ビームコーティング

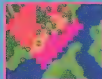
EVENT

敵の残りユニットが8体以下になるとビグ・ザム出現。ビグ・ザムが出撃して2ターン後、スレッガーがいる場合、特攻イベント(スレッガーは死亡)。カミーユはフォウを説得可能。説得後のサイコガンダムを破壊すると、フォウが仲間に。
●会話イベント：なし

シナリオ36 ジャブローの嵐

分裂したDC軍、着々と勢力を伸ばす異星人、そして、孤軍奮闘のロンド＝ベル。この事態を打開すべく、ジャブローに降り立つロンド＝ベルだったが……。

久しぶりの地上戦。一度北半分の陸地で第一波を迎撃したあと、基地に向けて進軍していけばOKだ。味方増援のグレートマジンガーとビューナスAはかなり離れた場所に現れる。敵を分散させるのは面倒なので、すぐに合流させること。また、胡蝶鬼はゲッターチームで2回説得すれば仲間にできるが、倒してアイテムをゲットしたほうがお得。なお、5Eに現れるヴィガジは、7Eで撤退するとはいえ2回行動してくる強敵。これを無理して攻撃しようとはせず、じっと耐えてやり過ごしたほうが無難だろう。

▲説得すればその場で味方になるが、この時点ではちょっと役に立たない!?

▲進軍は、素直に基地に向けて進めばOKだ。

EVENT

4E＆5E：敵増援出現。5P：グレートマジンガーとビューナスAが出現。7E：ヴィガジ撤退。リョウ、ハヤト、ムサシの3人は胡蝶鬼を説得可能。クリア後、コン・バトラーにVレーザー、ツインランサー、バトルチェンソー追加。ルート選択。北アメリカ→シナリオ38「陽動作戦」へ。アフリカ→シナリオ37「赤道直下」へ。
●会話イベント：なし

キャラ＆アイテム

キャラ	アイテム
メカ胡蝶鬼	ミノフスキークラフト
ヴィガジ	サイコフレーム

シナリオ37 赤道直下

オデッサ作戦に向かうため、アフリカへと進路を向けるロンド＝ベル。そんな中、偵察に向かったコン・バトラーVは異星人の補給部隊に遭遇してしまう。

敵はミデアのみで、いっさい攻撃してこない(反撃はしてくる)。ここでミデアをいくつ倒したかで、のちのシナリオでの増援部隊に差がでてくるのだ。おまけにミデアは1機落とすだけで、10000もの資金が手に入る。ここは1機でも多くのミデアを倒すことを心がけて戦術を練っていこう。あらかじめ、マップに入る前にサイバスターにメガブースターを装備し、サイフラッシュの攻撃力を最低1000以上まで改造しておくとベスト。まず最初はコンVチームの集中攻撃で、何体か落としておく。ロンド＝ベルが出現し、合体したらアギーハのミデアを落とす（アギーハのミデアのみHPが高い)。あとは1ターンに1機、必要なら「熱血」を使ってでも確実に落としていく。ロンド＝ベルは、サイバスターを大急ぎで向かわせ、「気合」2回がけのサイフラッシュで逃亡寸前のミデアを一気に落としていこう。たとえ2～3機逃したとしても、かなり稼ぐことができるぞ。

◀アギーハのミデアのみＨＰが高いので注意。こいつは合体してから倒そう。

◀ロンド＝ベルは海中に出現。地上ユニットは母艦に乗せない限り身動きが取れない。

EVENT

５Ｐ：ロンド＝ベル隊登場。コン・バトラーチームが全て生きている場合、合体。
●会話イベント：なし

キャラ	アイテム
アギーハ	メガブースター

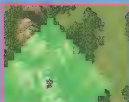
シナリオ38 陽動作戦

ロンド＝ベルとは今まで別に行動していたデューク＝フリードたち。単身でDCに追われるデューク。果たして、ロンド＝ベルの救援は間に合うのか!?

最初の味方ユニットはグレンダイザーのみ。このまま敵と戦うのはさすがに無謀だ。まずはマップ北東の市街地へ向けて、一直線に進んでいこう。ちょうど、増援としてやってくるマジンガーとライディーンに合流できるハズだ。合流しても、すぐに敵へ向けて進軍しようとせず、５Ｐのロンド＝ベル登場を待とう。１機が３機になったところであまり変わらない。それに４ターン目には敵の増援もやってくるのだ。ロンド＝ベルが登場し、軍備が整ったら反撃開始だ。あとは普通に進軍してくる敵を迎え撃っていればよい。

▶▼とにかく広いマップ。グレンダイザーは変形して市街地を目指せ。

◀マジンガーとライディーンの出現位置。ここまで、できるだけ速くたどり着くように。

▶４Ｅにはブランの部隊が増援としてやってくる。ブランたちは結構足が速いので注意。

EVENT

３Ｐ：洸と甲児登場。５Ｐ：残りのロンド＝ベル隊登場。４Ｅ：敵増援出現。クリア後、ひかるが仲間になる。ルート選択。バミューダ→シナリオ40「バミューダ・トライアングル」へ、ベルファスト→シナリオ41「女スパイ潜入」へ。
●会話イベント：グレンダイザーがダメージを食らう。ブランとグレンダイザーが戦闘。

キャラ	アイテム
ヤザン	リローダー
ラムサス	リペアキット
ブラン	アポジモーター
ウッダー	リローダー

シナリオ39 デザート・ストーム

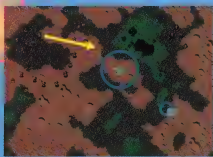
ベルファウスト基地に向かう途中、敵同士で争い合っている場面を目撃したロンド＝ベル。少数で偵察に向かうが、それは暗黒大将軍がしかけたワナだった。

味方はサイバスターをはじめとする数機。いきなり囲まれた状態で始まるので、まずはこれを突破しなくてはならない。突破する方向は、ロンド＝ベルと合流しやすい西側がいい。サイフラッシュを改造していれば、難なく突破できるぞ。包囲網を突破し、ロンド＝ベルと合流してしまえばこっちのものだ。残ったザコを潰し、暗黒大将軍とメカ鉄甲鬼を一気に落としてしまおう。グレンダイザーが味方増援として登場するが、ほとんど活躍のないまま終わってしまうだろう。

▲いきなり挟まれている。とりあえず西へ向けて突破だ。

EVENT

3P：ロンド＝ベル登場。鉄甲鬼がいればメッセージ。5P：グレンダイザー登場。クリア後、ひかるが仲間に。
●会話イベント：なし

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
暗黒大将軍	超合金ニューZ
鉄甲鬼	超合金Z

シナリオ40 バミューダ・トライアングル

オデッサ作戦へと向かう途中のロンド＝ベルの前に、ビグドロンが立ちはだかる。時間の流れが違う空間の中、激しい戦いが始まろうとしていた……。

敵は2体だけなので、一気に近づいて倒せば問題ない。ただ、敵はビームを吸収するので注意。なお、ここではラクに資金稼ぎをすることが可能だ。やり方は、1体倒してから味方をすべて母艦に収納し、残る1体にわざと落とされるだけ。得た資金はそのままでマップの最初からやりなおせるので、あとはこれを繰り返せばOK。

▲2ターン目以降、ターン数が2ずつ加算されるぞ。

EVENT

ビグドロンにダメージを与えると分身する（1回だけ）。クリア後、ライディーンにゴッドボイス追加。
●会話イベント：なし

シナリオ41 女スパイ潜入

オデッサ作戦を前に、ロンド＝ベルの面々は久しぶりの休暇を楽しんでいた。そこへ、DCの部隊が襲いかかる。その中には、あのシロッコの姿もあった……。

こちらの出撃メンバーは、2段階に分けての出撃となる。最初の出撃可能メンバーにマサキとリューネがいるので、マップ兵器をうまく使って、第一波をやり過ごそう。敵との距離は近いが、少数ずつ進軍してくるのでそう苦労はしない。母艦の周りに固まり、敵を迎撃する形で戦えばラクだ。母艦は動けないので、あまり海の方面に出過ぎないように注意しよう。

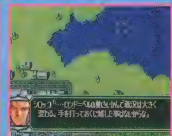
EVENT

最初の出撃メンバーは、甲児、スレッガー、ジュドー、豹馬、クリス、クワトロ、デューク、リョウ、ルー、エマ、イーノ、マリ、麗、リューネ、マサキ、胡蝶、レコアの中から選択。それ以外のパイロットは出撃できない。ネェル・アーガマは初期位置を動くことはできない。4P：ミハルのセリフイベントが発生。5P：残りのメンバーの中から再び追加出撃が可能。3E：敵増援出現。5E：敵増援出現。シロッコのHPが10%以下になると、シロッコはサラとともに撤退する。サラのHPが10%以下になると、サラは撤退する（ただし、マップ上にシロッコが生き残っている場合のみ）。
●会話イベント：なし

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ブーン	リローダー
シロッコ	サイコフレーム
サラ	マグネットコーティング

▲マップ中、ガンダムファンにはおなじみ、ミハルのイベントも発生するぞ。

▲いきなり敵の位置が近い。最初はサイバスターをうまく使おう。

▲強敵シロッコもついに参戦。自らジ・Oで出撃して来るぞ。

「第3次」ロンド=ベル参戦パイロット一覧表

シナリオ41までに登場する味方パイロットの完全一覧を紹介。精神コマンドや2回行動可能レベルを参照し、育てるパイロットの選択に役立てよう。

表の見方

特殊技能の表記では、「NTL」はニュータイプレベル、「S防御」はシールド防御を表しています。なお、精神コマンド（略称については欄外のネームを参照）の横にある数値は、コマンドを覚えるレベルです。

葵豹馬
加(1) 根(1) 必(15)
ド(1) 熱(25) 気(27)
●特殊技能：切り払いL1〜2、底力。●2回行動レベル：67。

明日香麗
加(4) 閃(12) 集(20)
根(1) 愛(42) 偵(7)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：55。
★ブルーガー搭乗候補。サポート向き。

アポリー
加(8) 閃(20) 根(1)
必(19) ド(13) 気(14)
●特殊技能：S防御L1〜4。切り払いL1〜4。●2回行動レベル：38。

アムロ=レイ
加(1) 閃(5) 根(1)
熱(1) 気(1) 友(20)
●特殊技能：NTL2〜5、S防御L2〜5、切り払いL2〜5。●2回行動レベル：38。

イーノ=アッバーブ
根(10) ド(22) 熱(50)
友(34) 激(53) 愛(48)
●特殊技能：NTL1〜3、S防御L1〜3、切り払いL1〜3。●2回行動レベル：49

エマ=シーン
集(11) 根(1) 熱(24)
気(16) 友(55) 愛(30)
●特殊技能：S防御L1〜4、切り払いL1〜4。●2回行動レベル：47。

エル=ビアンノ
閃(12) 集(24) 根(1)
ド(2) 熱(20) 気(7)
●特殊技能：NTL1〜3、S防御L1〜3、切り払いL1〜3。●2回行動レベル：47。

カイ=シデン
加(12) 集(28) 根(1)
努(4) 熱(20) 気(6)
●特殊技能：S防御L1〜3、切り払いL1〜3。●2回行動レベル：59。

カツ=コバヤシ
閃(33) 根(5) 努(2)
ド(10) 熱(28) 補(42)
●特殊技能：NTL1〜3、S防御L1〜3、切り払いL1〜3。●2回行動レベル：42。

兜甲児
加(30) 閃(1) 根(1)
必(5) ド(1) 熱(45)
●特殊技能：切り払いL1〜2、底力。●2回行動レベル：63。

カミーユ=ビダン
加(1) 根(1) ド(5)
熱(1) 気(1) 覚(25)
●特殊技能：NTL2〜5、S防御L2〜5、切り払いL2〜5。●2回行動レベル：38。

北小介
加(20) 閃(18) 根(1)
努(25) 補(8) 必(12)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：71。
★「ひらめき」や「必中」でサポート。

クェス=パラヤ
閃(1) 根(4) ド(16)
熱(40) 気(8) 愛(31)
●特殊技能：NTL2〜5、S防御L2〜5、切り払いL2〜5。●2回行動レベル：48。

クリスチーナ=マッケンジー
閃(23) 根(1) 熱(31)
気(7) 友(18) 愛(29)
●特殊技能：S防御L1〜4、切り払いL1〜4。●2回行動レベル：48。

クワトロ=バジーナ
加(2) 集(14) 根(1)
ド(6) 熱(10) 気(8)
●特殊技能：NTL2〜5、S防御L2〜5、切り払いL2〜5。●2回行動レベル：41。

ケーラ=スゥ
加(16) 集(20) 根(1)
ド(1) 熱(34) 気(8)
●特殊技能：S防御L1〜4。切り払いL1〜4。●2回行動レベル：48。

コウ=ウラキ
加(12) 閃(33) 根(1)
ド(29) 熱(35) 気(22)
●特殊技能：S防御L1〜4、切り払いL1〜4。●2回行動レベル：46。

胡蝶鬼
根(1) 幸(1) 補(40)
友(35) 激(42) 愛(38)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：69。
★中盤仲間になる割には扱いにくい。

早乙女ミチル
閃(13) 集(15) 根(1)
必(11) ド(1) 愛(8)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：−。
★1マップのみの登場。

桜野マリ
根(1) 必(27) 幸(10)
補(24) 愛(30) 偵(18)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：47。
★ブルーガーはこの人。育てて損はなし。

シーブック=アノー
加(1) 閃(1) 根(1)
ド(10) 熱(1) 気(20)
●特殊技能：NTL2〜5、S防御L2〜5、切り払いL2〜5。●2回行動レベル：41。

ジャック=キング
加(7) 閃(45) 根(1)
熱(30) 気(5) 幸(13)
●特殊技能：S防御L1〜2、切り払いL1〜2。●2回行動レベル：しない。

ジュドー=アーシタ
加(1) 根(1) ド(5)
熱(1) 気(1) 友(30)
●特殊技能：NTL2〜5、S防御L2〜5、切り払いL2〜5。●2回行動レベル：38。

神宮寺力
加(12) 集(20) 根(1)
ド(1) 熱(14) 気(5)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：67。
★ブルーガーに乗せるには不向き。

神隼人
加(14) 閃(15) 集(5)
根(1) 幸(1) 覚(38)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：57。
★「集中」などで竜馬をサポート。

スレッガー=ロウ
加(10) 根(1) 必(30)
ド(8) 熱(23) 気(12)
●特殊技能：S防御L1〜4、切り払いL1〜4。●2回行動レベル：65。

セイラ=マス
根(1) 熱(14) 気(7)
幸(21) 友(38) 愛(45)
●特殊技能：NTL1〜4、S防御L1〜4、切り払いL1〜4。●2回行動レベル：51。

チャック=キース
集(35) 根(5) 努(1)
ド(30) 熱(38) 気(33)
●特殊技能：S防御L1〜3、切り払いL1〜3。●2回行動レベル：51。

剣鉄也
加(18) 根(1) 必(7)
ド(1) 熱(50) 友(42)
●特殊技能：切り払いL1〜2、底力。●2回行動レベル：65。

デューク=フリード
集(1) 根(1) 必(5)
気(16) 友(2) 愛(29)
●特殊技能：底力。●2回行動レベル：65。
★「熱血」がないのはチトつらいか？

巴武蔵
努(1) 鉄(10) ド(1)
熱(1) 気(5) 友(1)
●特殊技能：底力。●2回行動レベル：71。
★もっぱら「気合」で気力上げ。

流竜馬
手(10) 根(1) 必(12)
信(1) 熱(20) 愛(25)
●特殊技能：底力。●2回行動レベル：65。
★ゲッターのメイン。「熱血」が主な役割。

浪花十三
加(10) 閃(18) 集(20)
根(1) ド(1) 熱(15)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：69。
★「加速」や「ひらめき」でサポート。

南原ちずる
根(2) 必(10) 幸(12)
補(5) 友(20) 愛(35)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：67。
★「必中」「補給」をメインに使おう。

西川大作
加(21) 集(8) 根(1)
ド(1) 気(15) 友(10)
●特殊技能：底力。●2回行動：75。★「気合」専門。他のコマンドは使わない。

精神コマンドの略称……加=加速、根=根性、ド=ド根性、熱=熱血、気=気合、努=努力、閃=ひらめき、必=必中、集=集中、友=友情、愛=愛、補=補給、自=自爆、幸=幸運、手=手加減、信=信頼、鉄=鉄壁、覚=覚醒、偵=偵察、挑=挑発。

バーナード＝ワイズマン
根(5)　努(1)　ド(10)
熱(48)　友(35)　愛(40)

●特殊技能：S防御L1～3、切り払いL1～3。●2回行動レベル：45。

ハヤト＝コバヤシ
根(1)　ド(1)　熱(29)
気(7)　補(40)　友(36)

●特殊技能：S防御L1～3、切り払いL1～3。●2回行動レベル：61。

破嵐万丈
閃(35)　必(18)　ド(1)
熱(49)　気(22)　友(50)

●特殊技能：S防御L1～2、切り払いL1～2、底力。●2回行動レベル：55。

ビーチャ＝オーレグ
加(7)　根(1)　ド(1)
熱(24)　気(16)　友(58)

●特殊技能：NTL1～3、S防御L1～3、切り払いL1～3。●2回行動レベル：47。

ひびき洸
閃(25)　集(6)　根(1)
必(12)　熱(32)　気(22)

●特殊技能：S防御L1～3。切り払いL1～2、底力。●2回行動レベル：55。

ファ＝ユイリィ
閃(5)　根(1)　努(10)
ド(18)　友(33)　愛(41)

●特殊技能：NTL1～3。S防御L1～3、切り払いL1～3。●2回行動レベル：41。

フォウ＝ムラサメ
加(1)　閃(1)　根(2)
必(1)　熱(12)　愛(7)

●特殊技能：強化L2～5、S防御L2～5、切り払いL2～5。●2回行動レベル：40。

ブライト＝ノア
加(5)　集(22)　根(1)
必(10)　ド(39)　幸(17)

●特殊技能：なし。●2回行動レベル：49。
★母艦のパイロット。しっかり育てろ。

ベルナルド＝モンシア
加(18)　集(7)　根(1)
ド(1)　熱(26)　気(1)

●特殊技能：S防御L1～4、切り払いL1～4。●2回行動レベル：49。

ボス
集(12)　根(1)　ド(1)
熱(13)　気(5)　自(11)

●特殊技能：底力。●2回行動レベル：75。
★途中で抜けるので、育てる意味なし。

炎ジュン
加(5)　閃(16)　根(1)
ド(1)　気(21)　幸(30)

●特殊技能：なし。●2回行動レベル：65。
★仲間になってもあまり出番はないかも？

牧葉ひかる
熱(40)　気(44)　幸(1)
補(50)　友(27)　愛(28)

●特殊技能：なし。●2回行動レベル：65。
★デュークのサポートとして欠かせない。

マサキ＝アンドー
加(1)　閃(1)　集(1)
根(1)　ド(1)　気(16)

●特殊技能：切り払いL1～4。●2回行動レベル：45。

モンド＝アカゲ
集(19)　根(1)　必(37)
ド(8)　気(24)　幸(12)

●特殊技能：NTL1～3、S防御L1～3、切り払いL1～3。●2回行動レベル：49。

弓さやか
閃(6)　根(1)　必(8)
ド(1)　幸(10)　友(33)

●特殊技能：なし。●2回行動レベル：65。
★後半の出番はほとんどなし……。

リュウ＝ホセイ
加(14)　根(1)　努(20)
ド(8)　補(30)　友(42)

●特殊技能：S防御L1～3、切り払いL1～3。●2回行動レベル：59。

リューネ＝ゾルダーク
閃(8)　集(1)　根(1)
挑(41)　ド(28)　気(20)

●特殊技能：切り払いL1～4。●2回行動レベル：46。

ルー＝ルカ
根(43)　努(1)　ド(7)
熱(33)　友(18)　激(48)

●特殊技能：NTL1～4、S防御L1～4、切り払いL1～4。●2回行動レベル：43。

レコア＝ロンド
閃(20)　努(18)　必(13)
ド(4)　熱(10)　気(1)

●特殊技能：S防御L1～4。切り払いL1～4。●2回行動レベル：51。

ロベルト
加(2)　集(29)　根(1)
ド(7)　熱(23)　気(18)

●特殊技能：S防御L1～4。切り払いL1～4。●2回行動レベル：39。

緊急乱入座談会スペシャル・パート2 ～99年・夏の大感謝祭～

A：どうだ！　見たか!!　今回も半ページだ!!
B：運が良かっただけでしょう。
C：ちゅーかこれだけ長く続いていると、話すネタもないんですが。
A：今回も『第3次』ネタでいいんじゃない？　本誌攻略に合わせて中盤戦の話とか。
B：うーん、何を話していいものやら。
A：んじゃぁ、こだわりのスタイルみたいなものを紹介していくというのは？
C：あんまりこだわりはないなぁ。仕事でプレイしてるとね。同じマップを何度も何度もプレイしなくてはならなくなるし。
B：うんうん、ルート分岐のおかげで一旦前のマップに戻ってやり直したり。そのせいでストーリーがなかなか頭に入らなくて。
A：そんな話されてもなぁ。
B：SFC版のときは仕事絡んでなかったので、そんときの話なんですが……。

▲『第3次』にしか登場しないアポリーとロベルト。愛好家は多い!?

A：あー、それでもいいや。
B：とにかくアポリーとロベルト育ててた(笑)。「Zガンダム」が好きだったんで、Z関係のキャラには愛を注いでましたよ。
C：オレは良く覚えてないけど……クリスを育ててたような気がする。
A：二者択一になる場合の選択は？　まずクワトロ＋アポリー＋ロベルトと、セイラ＋ケーラ＋カツの場合。
B：前者。当然です。
C：後者。知らないで遊んでたから。
A：んじゃあ、フォウとレコア。んー、ここで解説を入れておいてね。
【解説：フォウを仲間にするためには、シナリオ29でガトーを助ける→シナリオ33でガトーが核を使う→シナリオ35でフォウを説得するという手順が必要。シナリオ29にいくにはシナリオ28を通らないとならないが、ここを通るとレコアが途中で抜ける。ちなみにシナリオ28に行くには、クワトロを仲間にせず、シナリオ27クリア後の選択肢で「DC」を選べばOK】
B：レコア。これは選択権はなかった。でもやり直したとしてもレコア。フォウよりレコアさんのほうが好きでしたから。あ、原作の話。
C：フォウを仲間にできること知らなかったよ。今なら絶対フォウを選ぶけどね。
A：あとは……ってそんなもんだっけ？
B：大きなものでは。細かいところでは、キースか、ズゴックEかっていう選択もあるけど。
C：どっちも役に立たない(笑)。
A：まぁそんなところかな。本当は「EX」に関しての話もしたかったんだが。その辺は次回にとっておこう。
B：あるんですかねぇ。次回。
A：ここまできたら最後までやる。しかも最後は2Pくらい使っての大座談会。今後のシリーズについての希望とか予想とかそのへんをきっちりやらないと。各自予習しておくように。
B：大きく出たね。
A：なかったらゴメン(笑)。

◀能力はレコアとは比べ物にならないくらい高いフォウ。でも乗るユニットが……。

スーパーロボット大戦EX

混乱を極めるラ・ギアスに平和は訪れるのか？ オリジナルの世界で展開される『ロボット大戦EX』第１の物語、「マサキの章」の最終13シナリオを完全攻略。今、すべての謎が明らかにされる。

「マサキの章」最終13マップを一気に超攻略!!

「マサキの章」も残すところ13マップのみ。いかにイージーランクとはいえ、後半は敵の数も強さもかなりのものになってくる。うっかり油断していると、足元をすくわれて全滅という事態にもなりかねない。そこで今回の攻略も前回同様、各マップごとに敵味方の増援タイミングやポイントを中心に、進軍ルート、敵が落とすアイテムまで一挙大攻略だ！

◀マサキの戦いは、最終局面へ。ラングランに平和を取り戻せ！

前回までのあらすじ

第２の故郷ラ・ギアスに帰ってきたマサキ。そこには、なぜか地上人が大量に召喚されていた。そしてラングランの隣国シュテドニアスが地上人を傭兵とし、ラングランに侵攻。途中、かつての仲間と合流し、シュテドニアスに対抗するマサキたち。そしてついに、物語は、クライマックスを迎える。

◀いよいよ事件の真相が明らかになってくるぞ。

マサキの章ラスト13マップを完全攻略!!

シナリオ15 王都への帰還

王都に侵攻しようとしていたシュテドニアス軍の別動隊を倒したマサキたち。いよいよ王都を取り戻すための戦いの火蓋が切って落とされようとしていた。

このマップからシュテドニアス軍の中に、オーラバトラーが登場し始める。味方であれば頼もしいことこの上ないオーラバトラーだが、敵にまわすと非常にやっかいな存在となる。そこで敵のオーラバトラーには、こちらもオーラバトラーで応戦していこう。幸い敵のオーラバトラーは空中にしかいないので、防御効果の高い森や街などの有利な地形から攻撃を仕掛けていけば、かなり楽に戦闘を進めることができるぞ。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ザレス	リペアキットS
ブンドル	マグネットコーティング
ケルナグール	プロペラントタンク
カットナル	リペアキット

シナリオ16 カークスの野望

ラングランに残るシュテドニアス軍の勢力を一掃すべく、カークス将軍の部隊と共同で戦うことになったマサキたち。しかしカークス将軍には、なにやら不審な思惑が……。

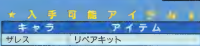
３ターン経過すると、NPCのヤザンとラカンが増援として登場する。彼らの出現位置は敵陣近くのため、ぐずぐずしているとNPCに経験値と資金を奪われてしまうので注意しよう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ザレス	リペアキット

▲オーラバトラー隊で敵の本陣を切り崩せば、かなり有利。

EVENT

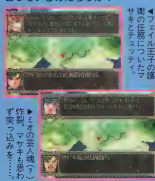
２P：味方の増援、マリア登場。３P：味方の増援、ヤザン＆ラカン(このマップのみ。NPC)登場。

シナリオ17 偽りの戴冠式

カークス将軍が第３王位継承権を持つテリウス王子を即位させるという。戴冠式に向かうフェイルの護衛の任についたマサキたち。その前に現れた謎の部隊の正体とは？

このマップは、シナリオ10と同じく会話のみで進行していくイベントマップとなっている。テリウス王子の戴冠式に出席するフェイル王子の護衛として同行した、テュッティとマサキ。しかし、突如現れたカークスの配下に戴冠式の出席を辞退するように言われる。それに素直に従うフェイル。テリウス王子の戴冠式の裏で、何が起こっているのだろうか？

▲戴冠式に向かうマサキたちの前に、謎の軍隊が現れた。暗殺部隊か!?　両者の間に緊張が走る。

◀フェイル王子の護衛の任務についたマサキとテュッティ。

▶ミオの芸人魂（？）炸裂。マサキも思わず突っ込みを……。

▲戴冠式に出ろと言ったり出るなと言ったり。カークス将軍は一体何を企んでいるのだろうか？

シナリオ18 テリウス出奔

戴冠式のテリウス王子が偽物であることを見破ったマサキたちは、本物のテリウスを探しに向かう。しかし、その先でマサキはシュウと出会う。シュウの目的とは一体？

このマップは、比較的敵ユニットの数が少なく、敵のパイロットのレベルが高めなので、じっくり経験値を稼ぐのにピッタリ。ここで、味方キャラのレベルを調整しておくといいだろう。まず、開始と同時に自軍ユニットをスタート地点からすぐ北に見える山の上に配置。あとは山の高い地形効果を生かして、MAP兵器で敵のHPを削り、レベルの低いキャラでとどめをさせばOK。自分からはあまり動かないようにするのがコツだ。

▶このあたりに陣を敷いて、あとはひたすら待て！

EVENT

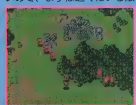
２Ｅ：マップ北東に敵の増援、あしゅら男爵（グール）、人工知能改（グシオスβⅢ）×２が出現。

隠しアイテム

キャラ	アイテム
ラテル	チョバムアーマー
ミラ	対ビームコーティング
レスリー	ブースター
アハマド	マグネットコーティング

シナリオ19 王都の決戦

本物のテリウス王子に逃げられてしまったカークス将軍は、フェイル王子たちに対し戦いを挑むのであった。なぜ、同じ国の民同士で戦わなければならないのか！

カークス軍との全面対決。敵の数が多く、正面から一気に突っ込んでいくのはあまりに無謀。そこで、スタート地点すぐ西にある街を拠点にして待機しよう。幸い、敵の本体はすぐには移動しないので、まずは近くにいる敵からじっくり相手にできるぞ。とにかくあせらずに、１体１体を確実に仕留めていくことが重要だ。

▲まずはザコからしっかりと片付けて、ゆっくり本隊を叩こう。

EVENT

６Ｅ：マップ北部に敵の増援出現。●会話イベント：マサキがカークスに攻撃。テュッティがカークスに攻撃。

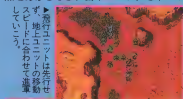
隠しアイテム

キャラ	アイテム
カークス	リペアキットS

シナリオ20 陰謀の影

シュテドニアス軍の残党がゲリラ活動を行っているという。さっそく鎮圧に向かったマサキ。シュテドニアスの勢力をラングランからたたき出せ！

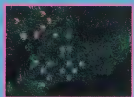
このマップも経験値稼ぎに向いているマップ。敵の増援もないので、一気に攻め込んで問題はない。まずはスタートと同時に南東に向かってユニットを進めるか、マップ兵器を使って敵のHPを削り、レベルを上げたいパイロットでとどめを刺す基本戦術で勝てるだろう。あえて注意点をあげるなら、自軍ユニットを単独で敵陣深くに突っ込んだりしないこと。いかに敵が強くはないといっても、同時に複数の敵に囲まれてしまうとさすがにツライ。無謀な行動は、全滅を招くことになるぞ。

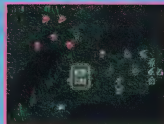
▶飛行ユニットは先行せず、地上ユニットの移動スピードに合わせて進軍していこう。

◀２回行動可能レベルにするために、しっかりと経験値を稼いでおこう。

シナリオ21 地底の死闘

シュテドニアスの軍勢を裏で糸を引く人物がいた。魔神官ルオゾールであった。ヤツは邪神ヴォルクルスの復活を企んでいる。ルオゾールの陰謀を阻止しろ!

このマップは洞窟内のため、空中ユニットが使用できない。サイバードなども空中専用モードには変形できないので注意。ここではユニットを2つのグループに分けて進軍させよう。左の敵陣にZZを向かわせると、ちょうど道幅が狭くなるところでMAP兵器を当てやすい。また、スタート地点付近に敵の増援出現するので、早めに移動しておこう。

▶ZZをうまく使えば、西から来る敵をまとめて片付けることが可能。MAP兵器の改造は必須。

▲壁を超えて攻撃することもできる、長射程武器で狙い撃ちだ!

▲スタート地点で待つと、背後から襲撃されてしまう。とりあえず前進しておこう。

▲戦艦は洞窟内に入れないので、補給や回復には細心の注意を払っておこう。

▲急いでシュテドニアス軍を倒して、ルオゾールを追いかけろ! ヤツを野放しにするな!

EVENT

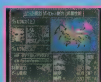
3E:マップ南西、スタート地点そばに敵の増援、シュテドニアス軍エリート兵(ギルドーラⅡ)×3機が出現。

キャラ	アイテム
ジョグ	チョバムアーマー

シナリオ22 邪神復活

マサキたちの必死の抵抗空しく、邪神ヴォルクルスの分身が復活してしまった。分身とはいえ、邪神にはかわりない。被害が広がる前に、この場ですべて粉砕せよ!

敵の数が3体だけだからといって、ゆっくり構えてはいられない。分身とはいえ相手は邪神。HPが非常に高く、ビーム吸収まで持っている。そこで、ここでは自軍を分散させず、1体ずつ総力をあげて倒していこう。まず、中央のヴォルクルスをオーラバトラーで囲み、そのそばに修理ユニットを配置し、敵の攻撃はすべて防御しよう。気力を上げ、ハイパーオーラ斬りを使用可能にすれば、比較的楽にクリアすることができる。

▲回避率の高いオーラバトラーで敵を囲んでしまおう。

▲邪神だけにパラメータの高さは尋常ではないぞ!

EVENT

2P:中立増援、ロドニー(バフォーム)とエリス(ギルドーラ)登場。NPCとして味方となって戦う。

シナリオ23 フェイルの闇

王都にヴォルクルスの分身が現れた。どうやらヴォルクルスの細胞がサイバスターに付着していたらしく、それが増殖を繰り返したらしい。邪神から王都を守り抜けるのか?

前のマップで苦戦した、ヴォルクルスの分身が5体も登場。しかもサイバスターは使用不能というのだから、普通に戦っても勝ち目は薄いだろう。ここは無理に攻め込まず、2ターン目に登場するフェイル王子に任せるのが賢明。彼の乗るデュラクシールは、味方ユニットの中でも最強を誇る機体なのだ。しかし、フェイルはこのマップでのみ味方になるので、彼にヴォルクルスのHPを限界まで削ってもらい、自軍ユニットでとどめを刺すといいだろう。

◀邪神の分身が5体も出現。まさに絶体絶命!

◀デュラクシールならば、邪神に対抗できるぞ。

シナリオ24 訣別

デュラクシールという、強大な力を手に入れたフェイル王子は武力による統一を企んだ。マサキは魔装機神操者として、世界の平和のために王子と戦う決意をするのであった。

フェイル軍はパイロット、ユニットともに強力。今までの戦いでしっかりとパイロットとユニットを強化しておかないと、非常にツライ戦いになるだろう。逆に、しっかりと強化していれば問題のないマップとも言える。まず、モビルスーツとオーラバトラーを、スタート地点すぐ北の街および森の地点に配置。そして、モビルスーツで援護しながらオーラバトラーを前線に進めよう。あとは気力を上げ、オーラ斬りを使えるようにすれば勝ったも同然。そのまま少しずつ陣を進めていけば簡単にクリアが可能だ。そのためにも、オーラ斬りは必ず改造しておこう！

▼なぜ？　マサキとフェイル王子が戦うなど、いったい誰が想像できただろう？

▲オーラ斬りを改造しておけば、かなり楽にクリアできるマップだ。

◀ヤクト・ドーガとドーベンウルフの射程に気をつけろ！

▶まずは、モビルスーツとオーラバトラーで敵陣を切り崩せ!!

◀陣を組んだら、そのまま前進していこう。

シナリオ25 決戦

ラングランのメインコンピュータ、デュカキスにハッキングし、フェイル軍のルートを調べたマサキ。今、ラ・ギアスの平和のため、一大決戦が始まろうとしている。

最終シナリオの1つだけあって、敵の強さはハンパではない。このマップは、思い切ってフェイルだけを倒してクリアしよう。スタート直後に西の街に全軍を配置し、街北方にオーラバトラーをおとりとして配置。敵の先発隊が、おとりのオーラバトラーを狙ってくるので、ZZで一掃してしまおう。フェイルとオールトは2回行動が可能なので、先発隊を一掃する頃にはかなり近くまで接近しているハズ。オールトは完全に無視。フェイルの反撃は、非常に強力なので、「気合」を持ってるキャラは「熱血」や「ひらめき」の分のSPを残して「気合」を使い、遠距離からフェイルを攻撃しよう。遠距離からHPを削ったら、あとは近距離必殺武器の波状攻撃を繰り返せば、1ターンで倒すこともできるぞ！

▲このあたりにユニットを配置しておけば、ZZのハイメガキャノンで一網打尽にできるぞ！

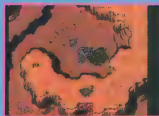
◀ブローウェルカスタムの性能は、魔装機神をはるかに凌駕している。

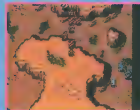
◀デュラクシールは、敵にまわすと恐ろしいほどの力を秘めている。

◀最終シナリオなので、ガンガンデュラクシールを攻め立てていこう。

シナリオ26 野望、渦巻く

フェイルの進軍ルートを予測したマサキたち。だが、その情報にはワナの可能性もあった。少数のメンバーで偵察に向かうが、彼らの前にまたもシュテドニアスの残党が……。

このマップは、味方ユニット数が少ない上、敵のユニットのほとんどがオーラバトラーなので、かなりの苦戦を強いられるだろう。しかも2ターン目の増援に現れるリムルは、あまりに頼りない。攻めこむのは、5ターン目の増援であるミオたちが登場してからにしよう。なお、ガトーは地形の関係上、自軍の進行に遅れてしまうので、序盤はガトーをメインに使い、味方ユニットのダメージを最小限に抑えておく。そしてミオたちとの合流後、一気に中央突破しよう。ただ、注意しなければいけないのは、ドレイクを倒すとマップクリアになってしまうこと。まずはザコを倒しながら気力を上げ、すべてを片づけてからヤツにとりかかろう。あとは必殺武器で豪快に倒してしまえばOK。

◀最初はたった4機で戦わなければならない。行動は慎重に。

▲GP－02は空中移動ができないので、序盤にメインで戦わせておいたほうが後の戦いが楽になるぞ。

▲5ターン目にミオたちが応援に駆けつけてくれる。5ターン辛抱して、一気に反撃に転じよう。

▲ドレイクは1番最後に倒さないと、敵がすべて撤退してしまうので、資金と経験値を損してしまう。

▲リムルははっきり言ってお荷物。無理に戦わせず、早めにマサキたちのもとへ移動させよう。

EVENT

2P：味方の増援、リムル出現。5P：味方の増援、ミオ、テュッティ、マーベル登場。
●ショウ、リムルとドレイクが戦闘で会話。

キャラ	アイテム
ドレイク	アポシモーター

シナリオ27 決戦、デュラクシール

慎重に事を進めた結果、逆に敵に待ち伏せされてしまった。少数の軍勢で勝負をかけるマサキ。果たしてラングランの運命は？　そしてフェイル王子の真意とは⁉

最初に出現する敵は、あくまでも先発隊にすぎず、本陣は移動要塞改を倒さないと現れない。そこでこちらのSPやENの消費を抑えるために、ザムジードを地中から移動要塞に向かわせるのだ。この時点でミオが2回行動可能ならば、移動要塞に近づいた後、攻撃してから地中に潜る戦法が使える。時間はかかるが、安全で確実な戦いが可能だ。自軍は北西の街へ向かって進軍し、敵の本陣の出現位置に先回りしておこう。敵の本陣が現れたら必殺武器の連発でフェイルを倒せばゲームクリアだ！

◀ガッデスを中心に陣を組めば、MAP兵器で片をつけられる。

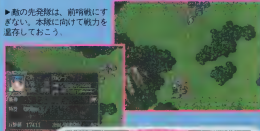
◀2ターン目には残りの仲間が駆けつける。さあ、反撃だ！

▲本隊をこのあたりまで移動させておけば、出現と同時に敵を叩けるぞ！

▶敵の先発隊は、前哨戦にすぎない。本隊に向けて戦力を温存しておこう。

▲ミオが2回行動可能なら非常に楽なマップといえる。

◀ミオが2回行動不可なら、オーラバトラーを前進だ。

◀フェイル王子が出てきたときが真の最終決戦！

EVENT

2P：味方の増援、前のマップで出撃していないユニット登場。移動要塞改を倒すと、敵の増援出現。

マサキの章 参戦パイロット一覧表

マサキの章に登場するパイロット及び妖精の、習得する精神コマンドとそのレベル、および特殊技能を一覧表にしたぞ。終盤の激戦を乗り切るために参考にしてほしい。

アナベル=ガトー 手(20) 挑(22) ド(1) 熱(19) 気(3) 魂(35)
●特殊技能：シールド防御LⅠ〜8、切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：44。

エル=フィノ 根(1) 挑(8) 脱(12) 隠(20) 補(50) 偵(5)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：なし。☆「挑発」と「脱力」でサポートする。

エレ=ハンム 加(10) 集(19) 根(6) 信(15) 再(40) 偵(12)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：28。☆「再動」を覚えるまでがんばってみよう。

兜甲児 閃(15) 必(1) 鉄(1) ド(1) 熱(23) 友(28)
●特殊技能：底力。●2回行動レベル：49。☆グレートマジンガーに乗せ変えた方がいい。

キリー=ギャグレイ 手(14) 根(8) 熱(28) 友(32) 覚(40) 偵(4)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：なし。☆「熱血」を覚えさせておこう。

キーン=キッス 加(9) 閃(2) 根(1) ド(3) 補(46) 愛(40)
●特殊技能：聖戦士LⅠ〜3、切り払いLⅠ〜3。●2回行動レベル：41。

クリスチーナ=マッケンジー 閃(4) 根(1) 努(7) 熱(14) 気(24) 友(10)
●特殊技能：シールド防御LⅠ〜6、切り払いLⅠ〜6。●2回行動レベル：41。

コウ=ウラキ 加(5) 根(1) 努(4) 熱(19) 気(19) 魂(40)
●特殊技能：シールド防御LⅠ〜6、切り払いLⅠ〜6。●2回行動レベル：38。

ゴルド=バゴルド 閃(20) 根(1) 必(10) 熱(31) 気(27) 愛(40)
●特殊技能：切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：49。☆能力は悪くないが2軍行き。

シーブック=アノー 手(44) 加(14) 熱(12) 幸(37) 覚(30) 友(9)
●特殊技能：NTLⅠ〜8、S防御LⅠ〜8、切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：22。

ジュドー=アーシタ 閃(34) ド(1) 熱(7) 気(8) 覚(20) 友(40)
●特殊技能：NTL2〜8、S防御L2〜8、切り払いL2〜8。●2回行動レベル：20。

ショウ=ザマ 加(8) 根(1) 熱(5) 気(30) 覚(26) 友(12)
●特殊技能：聖戦士L2〜8、切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：31。

シーラ=ラパーナ 集(18) 加(20) 必(6) 信(10) 幸(5) 復(30)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：30。☆「復活」を覚えるので育てておこう。

セニア=ビルセイア 必(7) 挑(40) 幸(10) 覚(38) 補(36) 偵(4)
●特殊技能：切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：39。☆「補給」を覚えれば使える。

チャム=ファウ 閃(34) 信(4) 幸(1) 隠(32) 激(18) 奇(53)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：なし。☆「奇跡」は絶対覚えさせよう。

剣鉄也 手(28) 必(1) 鉄(1) ド(1) 熱(30) 気(20)
●特殊技能：切り払いLⅠ〜3、底力。●2回行動レベル：51。☆甲児ほどは使えない。

テュッティ=ノールバック 手(22) 集(10) 根(1) 気(5) 覚(31) 愛(30)
●特殊技能：切り払いLⅠ〜8。●2回行動可能レベル：34。☆「愛」を使っておく？

トッド=ギネス 閃(34) 根(1) 挑(36) 熱(17) 幸(26) 覚(33)
●特殊技能：聖戦士LⅠ〜8。切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：39。

トールス=ゼテキネス 加(7) 根(1) 信(18) 熱(35) 気(20) 愛(38)
●特殊技能：切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：45。☆序盤はお世話になる。

ニー=ギブン 集(3) 根(1) 努(15) 必(7) 熱(20) 幸(31)
●特殊技能：聖戦士LⅠ〜3。切り払いLⅠ〜3。●2回行動可能レベル：42。

バーナード=ワイズマン 加(10) 努(4) ド(1) 熱(11) 気(8) 幸(30)
●特殊技能：シールド防御LⅠ〜6。切り払いLⅠ〜6。●2回行動可能レベル：44。

フェイルロード=ビルセイア 手(25) 信(10) ド(1) 気(13) 友(8) 激(4)
●特殊技能：切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：34。☆使えるのはⅠマップのみ。

プレシア=ゼノサキス 閃(22) 根(1) 信(29) 熱(30) 幸(37) 補(40)
●特殊技能：切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：27。☆さすが剣聖の娘というべき。

ベル=アール 根(14) 気(39) 幸(8) 友(36) 復(50) 偵(9)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：なし。☆「幸運」を持っている。前線に連れてこう。

北条真吾 集(24) 必(33) ド(2) 熱(31) 気(15) 友(5)
●特殊技能：切り払いLⅠ〜4。●2回行動レベル：45。☆序盤は「友情」が使える。

ボス ド(1) 熱(17) 気(8) 脱(20) 友(39) 自(15)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：51。☆対ボス戦では「脱力」が大活躍！

炎ジュン 加(10) 必(26) 信(31) ド(1) 熱(38) 幸(27)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：50。☆鉄也を使うぐらいならジュンを使おう。

牧葉ひかる 集(30) 努(20) 必(4) 気(25) 幸(31) 補(42)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：40。☆サポート向き。修理でレベルをあげよう。

マサキ=アンドー 手(1) 加(1) 集(1) 根(1) 気(10) 覚(32)
●特殊技能：切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：30。☆突っ込むときは「集中」を。

マーベル=フローズン 加(8) 手(12) 根(2) 熱(19) 補(42) 愛(24)
●特殊技能：聖戦士LⅠ〜8。切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：32。

マリア=フリード 努(17) 必(10) 熱(20) 補(39) 激(41) 愛(40)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：40。☆「激励」と「補給」は使える。

ミオ=サスガ 根(1) 努(4) 必(2) 気(10) 覚(31) 愛(40)
●特殊技能：切り払いLⅠ〜8。●2回行動レベル：27。☆早めに2回行動させよう。

弓さやか 閃(25) 根(1) 必(19) 幸(22) 補(50) 友(15)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：43。☆マリアたちが仲間になったら影が薄くなる。

リムル=ルフト 必(2) 信(10) 幸(4) 友(9) 激(40) 愛(24)
●特殊技能：聖戦士LⅠ、切り払いLⅠ。●2回行動レベル：37。

ルザック州兵士(A·B) 根(1)（根性しか覚えない）
●特殊技能：切り払いLⅠ。●2回行動レベル：50。☆いなくなるので育てても損する。

レミー=島田 加(4) 閃(10) 信(7) 幸(30) 脱(43) 愛(42)
●特殊技能：なし。●2回行動レベル：なし。☆「信頼」で味方をサポートしていこう。

特別企画 対戦モードのためのユニット改造徹底検証

第3次スーパーロボット大戦α

DISC2のバーチャルスタジアムモードでは、自分の育てたキャラを使って対戦できる。強いチームを作るには効果的な改造が不可欠!! そこで、その方向性を徹底検証するぞ!!

最初から10段階改造が可能になっている「第3次」。果たして、どのように改造をしていくのがもっとも効果的なのだろうか。改造の方針としては、1つのユニットに集中してお金をかける方法と、主役級のユニットへ平均的に振り分け、効果的に改造していく方法がある。本編で育てたセーブデータを対戦モードで使用する場合、どちらの方法で改造すれば強力なチームを作りあげることができるのか、実験してみることにした。まずパターン1では、例としてνガンダムとダイターン3をフル改造してみて、どれだけ強くなれるかを検証。さらにパターン2では、平均的に改造する例として、厳選した11体のユニットの効果的な改造例を紹介していこう。なお、パターン1を検証するには膨大な資金が必要となってくるため、ある程度資金稼ぎを行っている。その具体的な方法に関しては、右を参照してほしい。

▶対戦モードでは、果たしてどちらの方法が強くなるのだろう? とにかく頭を使う改造術。さて、集中するか、分散させるか?

まずは資金を稼ごう!!

このゲームでは、コンティニューしない限り、全滅するとそのマップの最初からやり直すことができる。全滅前に稼いだ資金は残るので、資金を稼ぐ→全滅→また稼ぐ……を繰り返すことで資金稼ぎができるのだ。行うシナリオは「バミューダ・トライアングル」がいい。登場する敵はビグドロン2体のみなので、どちらか一方を倒し(これで25000入手)、全ユニットを母艦に収納。あとはもう一方のビグドロンにわざと倒されればOKだ。ただし、リセットするとアウト(コンティニューで再開すると、全滅後タイトル画面に戻る)。かなりの根気が必要。

◀ビグドロンを攻撃すると分身して2体になるので、その一方を倒そう。

◀全機母艦に収納し、ビグドロンにわざとやられる。プライトのレベルは低い方がいい。

◀これで1回ごとに、25000稼げる。3日間稼いだ成果は、左の写真の通り!!

以下、繰り返し

パターン1 一点集中型

[とにかく1機だけをフル改造してみる]

まずは一点集中法。とにかく稼いだ資金を1機に集中させ、ずば抜けて強力なユニットを1つ作り上げてしまおうというものだ。とりあえず、ユニットをフル改造することで、どれくらい強くなれるのかを検証してみよう。ここでは、例としてνガンダムとダイターン3をフル改造してみた。フル改造ボーナスは、νガンダムが運動性アップ、ダイターン3が装甲アップを選択。また、武器に関してはそれぞれフィン・ファンネルとサンアタックのみ最大改造してある。かかった費用はどちらも547000だ。とりあえず、対戦モードを使ってシュウ(レベル35)のネオグランゾンとタイマン勝負!

νガンダムの場合

総費用:547000

LV35のシュウ(ネオグランゾン)をフィン・ファンネルで攻撃

アムロはレベル38。とりあえず、射程外からの攻撃なら問題ないが、最大改造したフィン・ファンネルでもダメージはこれだけ(写真参照)。しかも1発食らったら瀕死なのは相変わらず。回避率が高く長引いたが、あえなく轟沈。

ダイターン3の場合

総費用:547000

LV35のシュウ(ネオグランゾン)をサンアタックで攻撃

万丈のレベル39。サンアタックの命中率は100%になったが、ネオ・グランゾンの反撃も100%。1回のダメージはフィン・ファンネルよりマシだが、これがサンアタックのダメージかと思うと泣けてくる。HPの差により、やがて轟沈。

パターン2 分散型 [主力ユニットを効果的に改造]

分散型は、通常のゲーム進行にともない、厳選したユニットのみを平均的に改造していく方法。10機前後に厳選しておけば、改造も効果的に行えるし、ゲームの進行もスムーズになるハズだ。ここでは、パターン1で使用したセーブデータと同じ進行状況（シナリオ「バミューダ・トライアングル」をクリア）のデータを使い、実際の改造データを見ながら、それぞれの改造ポイントを紹介していこう。今回選んだ機体は以下の11機だが、武器以外はほかのユニットにも十分応用することができるぞ。

第3次主力ユニットワンポイント改造講座

νガンダム（アムロ=レイ）

ひたすら運動性。装甲とエネルギーに関しては無視。HPも2～3段階で十分。この機体は避けることが基本だ。武器改造はフィン・ファンネルのみ。弾切れに備えて、ビームライフルを改造してみるのもいいだろう。

ZZガンダム（ジュドー=アーシタ）

とにかくエネルギーを上げないことには、1歩動いただけでハイメガキャノンが撃てない。ただ、上げすぎても意味がないので、2～3段階あれば十分だ。マップ兵器専用マシンと割り切り、ほかの部分には手をつけていない。

F-91（シーブック=アノー）

こちらはひたすらエネルギーを改造して、ヴェスバーを撃てる回数を増やしていく。やはり避けることが前提の機体なので、装甲には手をかけない。運動性もしっかり上げよう。武器はヴェスバーにひたすらつぎ込んでいこう。

Zガンダム（カミーユ=ビダン）

ユニット的にはF91やディジェと同じ、エネルギー消費タイプなので、エネルギーを中心に上げていこう。ただ、後半戦で使うには多少つらいユニットだ。かわりにディジェを使ってもいい。武器はハイメガランチャーのみ改造していく。

サイバスター（マサキ=アンドー）

とにかくサイフラッシュ命の機体。ひたすらサイフラッシュにつぎ込もう。さらにエネルギーもしっかり改造しておきたい。あとは運動性を少し改造すればOK。それ以外の部分には手をつけず、ほかのユニットに回そう。

ゲッター1（ゲッターチーム）

ゲッタービームが攻撃の主体になるので、エネルギーをある程度改造。あとは、HP、装甲を中心に。武器はゲッタービームのみ。余裕があればダブルトマホーク（近接）を上げてもいい。ゲッタードラゴンに引き継がれるので大胆にいこう。

グレートマジンガー（剣鉄也）

タダでさえ高い装甲を上げて行く。HPは元々高いので、そんなに気を使わなくても大丈夫。武器はブレストバーンかサンダーブレークのどちらかだが、攻撃力は低くても、命中修正の高いブレストバーンに絞った方がいいだろう。

グレンダイザー（デューク=フリード）

ほかのスーパー系と同様、装甲とHP、そしてエネルギーを上げていく。限界や運動性は無視。武器に関しては、スクリュークラッシャーパンチを上げておくと便利だ。もちろん、スペースサンダーもある程度上げていこう。

コン・バトラーV（コンVチーム）

基本的にほかのスーパー系と同じだ。ただ、エネルギー消費武器が多いので、エネルギーを優先させよう。武器に関しては、使用制限がなく命中修正の高いツインランサーを上げておくと、ザコとの戦いが楽になるぞ。

ライディーン（ひびき洸）

HP、装甲のほかに、多少は運動性を上げてもいいだろう。コンVと同様エネルギー消費武器が多いので、エネルギーを優先させること。また、滅多に使えないゴッドバードよりも、使用頻度の高いゴッドゴーガンを優先させてもいいぞ。

ダイターン3（破嵐万丈）

エネルギーをある程度改造したら、HPと装甲を上げていく。運動性は手をつけなくても大丈夫だろう。武器はもちろんサンアタックだが、ほかがヘボすぎる。使用制限のないダイターンザンバーをある程度上げておきたい。

結論 やはり分散して改造するのが正当だ!!

1機のみフル改造のデータを実際に使ってみたが、とにかく使いにくい。集中されるとコロっと落ちてしまうので、あまり過信はできないのだ。いくらユニットが良くても、やはり最終的にものを言うのはパイロットのレベル（パラメータ）。1機だけに集中させるのはあまりに非効率的だ。最初から使うユニットを絞り込み、ポイントを絞って改造する方が本編を進めるうえでも楽だし、対戦モードでも（レベルがほぼ同じなら）有利になる。当たり前の結論になってしまったが、その当たり前の戦略が立証されたということで、この検証も無駄ではなかった（と、思いたい）。ちなみにパターン1のデータとパターン2のデータをコンピュータ同士で戦わせてみたところ、いつまで経っても決着がつかず。コンピュータは精神コマンドを使わないので、かなり不毛な戦いになってしまった。

◀1機に集中させたデータは、本編でプレイするには使いにくい。

ペルソナ2 罪

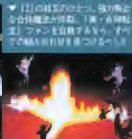
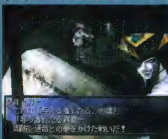
期待の続編ついに登場！　今回は基礎知識とともに、序盤戦3つのMAPを完全解析!!

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶アトラス ▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『P2』の目玉といえば随所に登場する懐かしのキャラが挙げられるけど、合体魔法検索とペルソナ収集も見逃せないです。特に、ペルソナ収集では悪魔とのコンタクトが超重要！ 各アプローチに応じた悪魔の反応はほぼ一定なので、コンタクト結果のメモは欠かせないのだ（諸般の事情でお教えできないのが残念）。攻略部分の充実のため、今回からはライターの小岩さんを巻き込んでの2人シフトでいくので、濃い記事を期待してくださいな。（猫mimiっちぃ）

基礎知識&詳細MAPでつづる序盤戦徹底攻略!!

いよいよ攻略の始まった『ペルソナ2 罪』（以下『2』）。攻略第1回目となる今回は、プレイする前に押さえておきたい基本システムを解説する基礎知識編と、MAPを始め、SHOPガイドやダンジョン別の出現悪魔リストなど、プレイに役立つ情報満載なストーリー攻略編の2部構成で『2』を徹底解析。前作をプレイした人はもちろん、今作から『ペルソナ』を始めるプレイヤーにもバッチリの充実した内容でお届けするぞ！

STORY

海に面した政令指定都市"珠閒瑠市"。近年この街では、噂が現実になるという奇妙な現象が発生していた。それを象徴するかのごとく起こった七姉妹学園（通称セブンス）での奇病の流行。セブンスの紋章を付けていると、その容貌が破壊されるというのだ。この学校に通う主人公は、奇病事件をきっかけに、大きな運命の渦に巻き込まれることになる……。

『ペルソナ2 罪』人物相関図

本編攻略に入る前に、個性的な登場人物たちが織りなす複雑な人間関係を整理しておこう。

三科栄吉
バンドボーカルも務める春日山高校の番長。人望は厚いらしい。

周防達哉
本作の主人公。クールで大人びた雰囲気を漂わせる高校3年生。

リサ・シルバーマン
アメリカ人ならではの魅力に恵まれた少女。達哉に想いを寄せる。

黛ゆきの
前作の登場人物で、現在はフリーのカメラマン。面倒見が良い姉御肌。

スティーブン・シルバーマン

天野舞耶
ティーン向けの情報誌に携わる美人記者。明るく快活で人当たりも良い。

三科寛吉

七姉妹学園
華小路 雅　柴田麻美　荻嶋未歩

※赤丸は冴子先生の教え子を表す。

カス校白書

『ペルソナ2』の攻略に関して、ちょっとしたこぼれ話やとっておきの情報をお送りするのが、この"カス校白書"だ。基本的には本誌攻略記事作成中に気になったこと……

基礎知識 1 SYSTEM システム

『2』をプレイする前に覚えておきたいのは、ステータス画面の見方やステータス異常。そして本作の最大の特徴である噂システムだ。この3つの要素をしっかり把握するようにしよう。

画面構成について

[illegible]

①ペルソナ・ステータス

[illegible]

②HP&SP

[illegible]

③キャラクターステータス

[illegible]

④攻撃&防御力

[illegible]

⑤キャラクターEXP

[illegible]

⑥装備

[illegible]

ステータス異常とは……?

[illegible]

主要BADステータス一覧

名称	影響
[illegible]	雷属性の攻撃を喰らうと一定確率で発生して、一切の行動がとれなくなってしまう。アイテムや魔法による回復はできないが、次のターンになれば回復する。
[illegible]	極度の興奮によって、プレイヤーのコマンド入力を受け付けずに武器攻撃を繰り返す。アイテムや魔法で回復しない限り戦闘終了時まで継続する。
[illegible]	魔法などによる幻影に惑わされた状態で、キャラクターの命中率が大幅にダウンしてしまう。アイテムか魔法で回復しない限り、戦闘終了時まで継続する。
[illegible]	混乱状態のため、キャラクターがどのような行動をとるか予測不可能。アイテムや魔法では回復できないが、行動順が回ってくるたびに一定確率で回復する。戦闘終了時まで継続。
[illegible]	深い眠りにおちいって、目を覚ますまで一切の行動ができない。アイテムや魔法で回復するほか、行動順が回ってくるたびに一定確率で回復する。戦闘終了時まで継続。
[illegible]	敵悪魔に憑りつかれた状態。ペルソナを発動すると、高確率で憑依している悪魔の魔法や技が発動してしまう。アイテムや魔法で回復しない限り、戦闘終了後も継続する。
[illegible]	氷属性の攻撃を喰らうと一定確率で発生して、一切の行動がとれなくなってしまう。同ターン内に火炎属性の攻撃を喰らうか、次のターンになれば回復する。
[illegible]	戦闘不能の状態で自動的に戦線から離脱。全員が瀕死になるとゲームオーバーとなる。アイテムや魔法による復活も可能だが、戦闘が終了するとHP1の状態で復活する。
[illegible]	キャラクターの魔力が封じられた状態で、通常魔法はもちろん、合体魔法も使えなくなってしまう。アイテムや魔法による回復はできず、戦闘終了時にのみ回復する。
[illegible]	敵に魅了された状態で、勝手に味方を攻撃してしまう。アイテムや魔法では回復できないが、行動順が回ってくるたびに一定確率で回復する。戦闘終了時まで継続。
[illegible]	毒に冒された状態でキャラクターの行動が終わるたびに最大HPの1/8のダメージを喰らう。戦闘終了後も継続するが、アイテムや魔法などで回復可能。

噂システムの注意点

[illegible]

例1・SHOP

◀噂屋のトロ（横内健太）から「時間城が武器屋」という噂を入手。試しに探偵事務所に依頼して噂を広めてみると……。

▶画面左側に注目！早速時間城を選択してみると、ショップリストのアイコンが剣のマーク（武器屋）に変化しているぞ。

例2・カジノ?

◀『ペルソナ』の密かな楽しみといえばやっぱりカジノ。どの噂を流すかによって、勝ちやすいゲームが変わるようだ。

▶夢崎区のゲームセンター・ムー大陸に入ると、噂通りカジノに！ コインをいっぱい稼いでレアアイテムをもらおう。

前作『ペルソナ』との比較チェック

前作との大きな違いは、①3Dダンジョンのクォータービュー化。②ペルソナ召喚が組み合わせ重視からカード枚数重視に。③強力無比な合体魔法の登場。④交渉手段のバリエーション増などが挙げられる。敵とのエンカウントも控えめで、前作よりも快適にプレイできるぞ。

▲こんな所にエルミン学園（前作の舞台）の生徒が!?

◀3人分の拳が相手を襲う。もはや脅迫なのでは？

カス校白書

[illegible]

基礎知識 2 BATTLE バトル

今回は一見複雑に見えるコマンドの解説に加えて、7つの合体魔法の発動条件を公開しよう。『ペルソナ』未経験者は、特にペルソナの意味と成長条件に注意しておくこと！

戦闘コマンドチェック

■作戦
キャラクターの設定を変更するコマンドで、右記4つの項目から選択する。

■戦闘開始
設定にしたがって戦闘が行われる。途中で操作をしない限りオートバトルが続く。

■コンタクト
敵悪魔と交渉に移る。交渉するキャラや人数は、その都度自由に選択できる。

■アナライズ
所持魔法や防御属性など、敵のステータスのうち判明しているモノを表示する。

■退却
戦闘から離脱する。敵よりもAGIが低い場合は、ほぼ確実に失敗する。

■行動設定
右記6つの行動の中から、キャラクターの行動を選択する。

■行動順変更
AGIを無視して行動順を入れ替える。(遅いキャラが素早くなるわけではない)

■合体魔法
合体魔法の発動条件を、自動、待機、不可の3つの中から選択する。

■戦闘モード
一方が全滅するまで戦うか、1ターンごとにコマンドを入力し直すかを選択する。

■攻撃
攻撃対象を指定した後、キャラクターが装備している武器で物理攻撃を行う。

■ペルソナ
ペルソナを発動して、選択した魔法を行使する（早い話が魔法攻撃）。

■アイテム
アイテムを使う。体力やステータス回復系のアイテムを主に使うことができる。

■P－チェンジ
複数のペルソナカードを持っている場合のみ、その場でペルソナを変更できる。

■ステータス
各キャラクターと降魔しているペルソナのステータスを確認できる。

■防御
防御に徹してダメージを軽減する。実際にこのコマンドを使う機会は少ないだろう。

魔法＝ペルソナ発動

合体魔法の一例

名称	条件＆効果
[illegible]	[相性] 剣撃／ [追加相性] 火炎／ [発動条件] ①火炎系魔法→②一文字斬り／ [効果] 敵1体に炎の刃で大ダメージを与える
[illegible]	[相性] 剣撃／ [追加相性] 雷撃／ [発動条件] ①地変系魔法→②一文字斬り／ [効果] 敵1体に雷の刃で大ダメージを与える
[illegible]	[相性] 水撃／ [発動条件] ①火炎系魔法→②地変系魔法→③水撃系魔法／ [効果] 敵1体に大ダメージを与える
[illegible]	[相性] 火炎／ [発動条件] ①水撃系魔法→②地変系魔法→③火炎系魔法／ [効果] 敵1体に大ダメージを与える
[illegible]	[相性] 疾風／ [発動条件] ①疾風系魔法→②疾風系魔法／ [効果] 敵1体に、術者のTECによるダメージを与える
[illegible]	[相性] 火炎／ [発動条件] ①火炎系魔法→②火炎系魔法／ [効果] 敵1体に、術者のTECによるダメージを与える
[illegible]	[相性] 地変／ [発動条件] ①地変系魔法→②地変系魔法／ [効果] 敵1体に、術者のTECによるダメージを与える

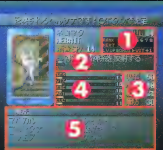
ペルソナとは……？

①ランク

②防御属性

③ステータス

④攻撃＆防御力

⑤魔法＆特徴

ペルソナの成長と相性

ペルソナは魔法を使うことで経験を積む。また、消費SPは魔法の種類に関わらず、キャラクターとの相性によって決まる。新たなペルソナを効率良く育てるには、もっとも消費SPの少ないキャラに降魔して、魔法を使いまくること！

◀消費SPが14のネコマタだが、相性が良いとわずか10になる。

コンタクト術を覚えよう！

コンタクトの結果一覧

感情		結果
喜び		悪魔と契約可能
	契約済	アイテム、お金、情報などを入手
興味		タロット入手
		タロット&フリータロット入手
恐怖		逃亡
		逃亡
怒り		バトルに突入
		悪魔が契約破棄

基礎知識 3 SUMMON 召喚

ここでは、基本からちょいネタまで、ペルソナの召喚に関する情報を総チェック。タロットをムダ使いしないように、システムを熟知してからペルソナ召喚儀式に入ろう。

ベルベットルームにて……

ペルソナに新たな能力を!!

序盤に登場するペルソナ一覧

ピクシー

アルカナ属性：LOVERS／消費SP：6／攻撃：8／防御：8／魔攻：7／魔防：8［防御属性］疾風系に強く、地変系に弱い

LV 3

魔法
- ディア
- ガル
- コトルディ
- ジオ
- マハガル
- マディア

ポルターガイスト

アルカナ属性：DEVIL／消費SP：4／攻撃：8／防御：8／魔攻：5／魔防：6［防御属性］暗黒系を無効化、神聖系に弱い

LV 2

魔法
- イルゾーン
- ボズムディ
- ザン
- ラクカジャ
- 突撃

ハーピー

アルカナ属性：TEMPERANCE／消費SP：7／攻撃：18／防御：16／魔攻：12／魔防：11［防御属性］剣撃&戦技に強く、飛具&地変系に弱い

LV 5

魔法
- ひっかき
- ガル
- ザン
- マハガル
- コトルディ
- キラーウインド

ファレグ

アルカナ属性：JUDGEMENT／消費SP：8／攻撃：26／防御：26／魔攻：15／魔防：15［防御属性］神聖系を無効化、暗黒系に弱い

LV 7

魔法
- アクア
- 二段突き
- マハアクア
- ハマ
- ジオ
- カレントピラー

アガートラーム

アルカナ属性：EMPEROR／消費SP：9／攻撃：40／防御：36／魔攻：27／魔防：29［防御属性］地変系に強く、疾風系に弱い

LV 9

魔法
- マグナ
- ドルミナー
- 一文字斬り
- テトラジャ
- プリンパ
- マハマグナ

ロビングッドフェロー

アルカナ属性：LOVERS／消費SP：10／攻撃：42／防御：36／魔攻：24／魔防：23［防御属性］地変系に強く、疾風系に弱い

LV 11

魔法
- ポイズマ
- ロックフォール
- マハマグナ
- ドルミナー
- ボズムディ
- マハンマ

リュウメ

アルカナ属性：STRENGTH／消費SP：11／攻撃：42／防御：52／魔攻：31／魔防：34［防御属性］氷結&電撃&核熱系に強く、打撃&戦技系に弱い

LV 12

魔法
- アクア
- ミラージュブレス
- デカジャ
- ボズムディ
- ブリザードブレス
- サマカジャ

スーリヤ

アルカナ属性：SUN／消費SP：12／攻撃：56／防御：50／魔攻：30／魔防：31［防御属性］火炎系を反射、水撃系に弱い

LV 13

魔法
- アギ
- マハラギ
- マハガル
- 旋回速弾
- テトラジャ
- アギラオ

ネコマタ

アルカナ属性：HERMIT／消費SP：14／攻撃：50／防御：48／魔攻：31／魔防：30［防御属性］神経&精神系を反射

LV 14

魔法
- マハガル
- ひっかき
- マハマグナ
- 投げキッス
- アクエス

カス校白書

マップ攻略 マップ付き詳細攻略でストーリー序盤を徹底サポート!!

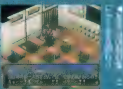
ゲームの基本を覚えたら、いよいよ本編攻略開始！　攻略第１回目となる今回は、ストーリー序盤「七姉妹学園～春日山高校前半」までを４ページにわたって余すことなく攻略していくぞ。また、各ダンジョンでは全体マップを完全掲載。出現モンスターや入手アイテム、ボス戦攻略など、気になるポイントを徹底チェックする!!　さらに、つまづきやすいポイントもバッチリフォローしているぞ！　これを参考に、本作の魅力を堪能してもらいたい。

七姉妹学園 学園内を探索し冴子先生を捜そう!

まず、ゲーム開始から主人公の名前入力が終わると、男子生徒が話しかけてくる。この生徒は「冴子先生がお前（主人公）を探している」と教えてくれるので、さっそく学園内を探索して冴子先生を探そう。[illegible]3Fまであがり、冴子先生の[illegible]、[illegible]駐輪場へ行けばイベントが発生する。先生を見つけて話をすれば終了という簡単なイベントだが、ここでの情報収集も大切。セブンスの生徒たちからは、物語の核となる重要な話を聞くことができるぞ。さらに、２Ｆと３Ｆでは、アイテムも入手できるのだ。

▲[illegible]

▲学園内にいる全員と会話していくと、何やら意[illegible]

●[illegible]早くもリサが仲間に[illegible]

CHECK POINT 進学か、それとも就職か？

駐輪場で冴子先生と会話するイベントでは、主人公の進路希望を決める選択肢が発生する。実は、どの選択肢を選ぶかでスマル・プリズンでのイベントの内容が若干変化するぞ。気になる人はいろいろ試してみよう。

▼選択肢は幾重にも分岐するぞ。自分が思うとおりに選ぼう。

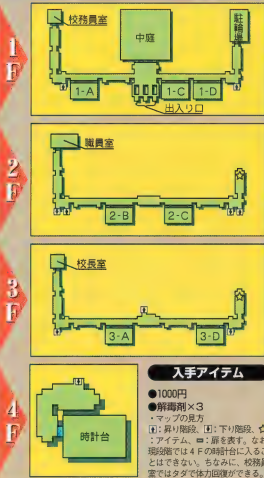
▲もしかすると、この選択肢がほかの要素にも関わってくる可能性も…。

七姉妹学園全体MAP

入手アイテム

- ●1000円
- ●解毒剤×３

・マップの見方
⬆：昇り階段、⬇：下り階段、☆：アイテム、▭：扉を表す。なお、現段階では４Ｆの時計台に入ることはできない。ちなみに、校務員室ではタダで体力回復ができる。

スマル・プリズン ついにペルソナ発動!! そして、ジョーカーが…

七姉妹学園でのイベントが終わると、スマル・プリズンに場面が切り替わる。ここでは、主人公と三科栄吉との出会いが描かれ、さらに主人公とリサのペルソナが発動するという重大なイベントが起こるぞ。そのあとも、フィレモンとの出会いやジョーカーの登場など、驚きの真実が次々に明らかになっていく。ちなみに、ここでのイベントはほぼ自動的に進行するので、プレイヤーがすべきことはない。イベントが終わったら螺旋階段をあがって外に出て、次の目的地であるカメヤ横丁へ向かおう。

▼[illegible]に主人公たちの力も目覚める!!

▲[illegible]

カス校白書

カメヤ横丁

噂を流してラーメンしらいしで武器をGET！

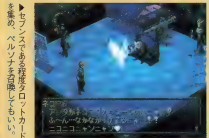
ラーメンしらいしに入ったら、店のカウンターにいる「ただしくん」と話そう。すると、同じ地区にある葛葉探偵事務所に入れるようになるぞ。そして、事務所で所長と話して噂を流せば、ラーメンしらいしで店長から武器がもらえる。

▲カメヤ横丁は平坂区の北西にあるぞ。
▶所長と話して「ラーメン〜」の噂を流そう。

CHECK POINT ショップ街で武器、防具アイテムを買っておこう！

スマル・プリズンを出ると、街を自由に移動することが可能になる。このあと行くことになる七姉妹学園では悪魔が出現するので、今のうちに装備品や回復アイテムなどを買っておこう。また、情報収集も兼ねて街の人々と会話しておくといい。ちなみに、サトミタダシはどの地区でも品ぞろえは同じ。ダンジョンに向かう際は、ぜひお店を利用しよう。

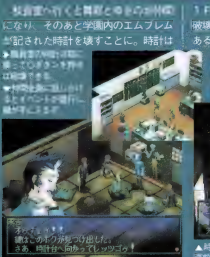
▶セブンスである程度タロットカードを集め、ペルソナを召喚してもいい。

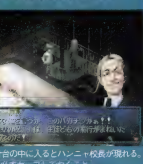
▶カメヤ横丁で装備品を買おう。

▲ステータス異常を回復するアイテムは必須。

サトミタダシ

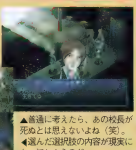
アイテム名	価格	効果
傷薬	100	味方１人のHPを30回復
ガラガラドリンク	500	味方１人のHPを200回復
宝玉	2000	味方１人のHPを全回復
チューインソウル	850	味方１人のSPを100回復
地返しの玉	950	瀕死状態を回復(HP少量回復)
反魂香	6000	瀕死状態を回復(HP全回復)
解毒剤	200	味方１人の猛毒を回復
鎮静剤	200	味方１人の凶暴を回復
パッチリG	350	味方１人の睡眠、幻影を回復
大幣	300	味方１人の憑依を回復
懸賞マガジン	750	懸賞に応募できる

七姉妹学園

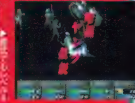
ハンニャ校長を探し出そう！

保健室へ行くと舞耶とゆきのが仲間になり、そのあと学園内のエムブレムが記された時計を壊すことに。時計は1F～3Fの教室にあるので、すべて破壊しよう。すると、今度は職員室にある時計を壊すことになる。そして、最後に校長室で「時計台の鍵」を入手。時計台に行くとイベント後にボス戦に突入するぞ！

▶[illegible]
▼[illegible]

▲時計台の中に入るとハンニャ校長が現れる。直前で必ずセーブしておくこと。

CHECK POINT ハンニャ校長の生死やいかに!?

ハンニャ校長を倒すと、時計台に１人の女生徒が現れる。このとき、「校長は生きているか、死んだのか」と質問され、選択肢が発生するぞ。あえて、どちらを選べとは言わないので、とにかく好きな方を選ぼう。だが、もしかするとあとの展開に影響するかも…。

▲普通に考えたら、あの校長が死ぬとは思えないよね（笑）。
◀選んだ選択肢の内容が現実になってしまうのだ。

対ボス攻略 VSハンニャ校長

HP、攻撃力ともに非常に高く、かなり手強い。特にペルソナを召喚した攻撃は驚異的。ダメージを受けたら、すぐに回復させよう。あとは、とにかく合体魔法を連発して早めに倒すこと。

出現悪魔

いよいよ始まった悪魔との戦闘。ここではセブンスに登場する悪魔を紹介!!

表の見方　表内では上から各悪魔が属するアルカナカードの種類、悪魔の名称、レベル、最大HP、個性の順番に表記している。ちなみに、弱点や落とすアイテムなどは下の解説をチェックしてほしい。

TOWER
スライム
Lv.1 HP9
愚か

悪魔の中で最も弱い部類に入る。火炎系に弱いので、アギなどの魔法で対応しよう。また、ハマなどの魔法も有効。ただし、消化液は猛毒の効果を持っているので、念のため解毒剤を買っておこう。

DEVIL
ゴースト
Lv.1 HP10
陰気、愚か

能力は低いが、剣撃以外の物理攻撃はいっさい通用しない。それ以外に気をつける点はないので、魔法を中心に戦えば簡単に倒せるぞ。ちなみに、倒すと解毒剤を落とす。レアアイテムはなし。

DEVIL
ポルターガイスト
Lv.2 HP14
弱気、陰気、愚か

まれに、自爆して全体にダメージを与えることがある。しかも、威力がそこそこ高いので、受けたらすぐに回復すること。神聖系の魔法に弱いので、ハマを使って攻めるといいだろう。

LOVERS
ピクシー
Lv.2 HP16
強気、陽気

攻撃力は低いが、ディアを使って味方のHPを回復してしまう。戦闘が始まったら真っ先に倒してしまおう。倒すと落とすサフランピアスは、この時点では重宝するのでぜひ拾っておきたい。

MOON
ナイトメア
Lv.3 HP25
弱気、陰気、愚か

剣撃以外の物理攻撃はすべて無効。神聖系の魔法に弱いので、ハマが効果的だ。また、睡眠や混乱といったステータス異常の魔法を使うので、回復のための魔法やアイテムは必須。

HERMIT
ラタトスク
Lv.4 HP24
高慢、愚か

疾風系に弱く、地変系に強いのが特徴。ほかの悪魔よりも若干攻撃力が高いが、特に注意するほどではない。残りHPに注意しながら、直接攻撃や魔法を使って速攻で倒してしまおう。

HANGEDMAN
グザファン
Lv.3 HP21
強気、陽気

直接攻撃をメインに攻めてくるが、たまにアギを使ってくる。このことからわかるように火炎系の攻撃に強いぞ。逆に水撃系に弱いので、アクアを使えば一撃で倒せるはずだ。

カス校白書 [illegible]

ピースダイナー

噂屋チカリンから情報を聞き出そう!

寄り道タウンMAP in夢崎区

夢崎区ショップリスト

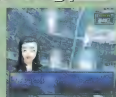
TONY'S SHOP

アイテム名	価格	防御力
蒼白の髪飾り	350	0

anima mundi

アイテム名	価格	防御力
カジュアルシャツ	500	1

PEACE DINER

メニュー	価格	効果
ピースバーガー	230	VIT+3
チキンバーガー	300	VIT+4
フィッシュバーガー	300	TEC+4
ダブルピースバーガー	350	TEC+3
ビッグピースバーガー	380	AGI+8
ポテトフライ	270	AGI+8
ピースシェイク	150	STR+5
フレッシュシェイク	200	STR+1

ゾディアック

秘密クラブで杉本と対決!!

CHECK POINT 栄吉を助ける? 見守る?

秘密クラブのイベントでは選択肢が発生する。その内容は栄吉を「助ける」か「様子を見る」の2択で、選んだあとの結果は見てのお楽しみ。さあ、どっちを選ぶ?

▲このイベントでは栄吉の漢気あふれる一面を見ることができる。

ゾディアック全体MAP

入手アイテム
●フリータロット×1
●傷薬×3

・マップの見方
✚:トリッシュの泉、☒:ダメージゾーンが初登場。なお、マップ上でのダメージゾーンは水溜りのようになっている。

VS杉本

威力が高いうえに全体を攻撃するマハアクアとグライが非常にやっかい。メディアを使えるようにしておかないと苦戦はまぬがれない。また、火炎系に弱いので、タワーインフェルノなどの合体魔法を中心に攻めていこう。目標レベルは7でペルソナのランクも5以上が理想的。

▲魔法を使われたら行動順番を変えて即回復。

出現悪魔

HERMIT **ラタトスク**
Lv.4 HP24
高慢、愚か

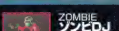
MOON **ナイトメア**
Lv.3 HP25
弱気、陰気、愚か

HANGEDMAN **グザファン**
Lv.3 HP21
強気、陽気

TOWER **ブロブ**
Lv.5 HP36
愚か

基本的な能力はスライムと同じで、神聖系に弱い。ハマが良く効くので、どんどん使っていこう。あとは、猛毒の効果を与える消化液とポイズマにだけ注意して戦えば敵ではない。

TEMPERANCE **ハーピー**
Lv.5 HP35
高慢、賢い

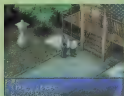
主に疾風系の魔法で攻撃してくる。剣撃と銃技系に弱いので、直接攻撃で攻めるのが1番オススメ。ディアも使うので、回復されないうちに倒してしまおう。たまに、鎮静剤を落とすことがある。

ZOMBIE **ゾンビDJ**
Lv.4 HP47
新しもの好き

攻撃力が高いので、最初に倒した方が得策。ゾンビというだけあって火炎系と神聖系に弱く、この2の属性を持つ魔法で攻撃すればほぼ一撃で倒せるぞ。ちなみに、ゾンビはコンタクトには応じない。

ZOMBIE **ゾンビジャンキー**
Lv.5 HP51
支離滅裂

ゾンビDJよりも攻撃力は高いだけで、攻略法はまったく同じ。アギやハマなどの魔法で攻撃しよう。3～5体と集団で出現することが多いため、全体魔法などを覚えておくと楽に戦えるぞ。

寄り道タウンMAP in蓮華台

蓮華台ショップリスト

時間城

アイテム名	価格	攻撃力
武士の脇差	800	10
ソードブレイカー	1000	12
ハードケース	780	10
ボクシンググローブ	820	10
アストラファルコン	1000	12
リャマリンクス	1300	14
剃刀鶴	1500	16
アンティークウォッチ	2000	0

ROSA・CANDIDA

アイテム名	価格	防御力
カウボーイヘッド	300	3
安全帽	450	4
練革の面具	500	4
ハードジャケット	450	4
セーフティスーツ	550	5
カウボーイブーツ	300	3
安全靴	420	4
レディースメイル	650	6

寄り道タウンMAP in平坂区

平坂区ショップリスト

ラーメンしらいし

アイテム名	価格	攻撃力
ミセリコルデ	450	4
レイピア	1700	16
スタンダードケース	500	5
クラシックケース	1650	16
革のグローブ	480	4
角手	1770	16
コルトポニー	750	8
ワルサー・P99	1900	18
フェイチャー	900	10
ヴェリトウム	2200	20

メニュー	価格	効果
醤油ラーメン	500	AGI+5
味噌ラーメン	600	VIT+2
野菜ラーメン	700	TEC+1
チャーシューメン	700	VIT+4
ラーメンセット	900	STR+2
ミックスラーメン	800	AGI+7
超激辛ラーメン	780	STR+3
特製白石ラーメン	600	VIT+8

がってん寿司

メニュー	価格	効果
まぐろ	300	TEC+2
いか	300	AGI+6
甘エビ	400	VIT+2
あなご	400	AGI+1
うに	500	TEC+4
いくら	500	STR+4
えんがわ	400	TEC+8
びんどう	400	VIT+3

東亜ディフェンス

アイテム名	価格	防御力
カウボーイハット	300	3
金編みハット	580	5
ハードジャケット	450	4
チェインメイル	850	8
カウボーイブーツ	300	3
金編みタイツ	550	5

春日山高校（前半）

生徒会室へ行こう!

春日山高校前半の目的は、生徒会長の居場所を見つけること。2Fにある生徒会室に行けば目的を達成できるが、その前に各教室を回ってみよう。また、このあたりで新しいペルソナを召喚してみてもいいだろう。

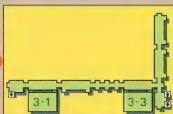
出現悪魔

アルカナカードの種類がそれぞれ違うので、カード補給に最適の場所だ。

TEMPERANCE ハーピー
Lv.5 HP35
高慢、賢い

春日山高校全体MAP

入手アイテム

なし

七姉妹学園と同じような構成で、まず迷うことはないはず。宝箱もないので、ひと通り情報を入手したらイベントを進ませよう。ただ、次の目的地である防空壕は長期戦となるので、しっかり準備を整えておくこと。

HANGEDMAN ニスロク
Lv.10 HP72
短気、強気、陽気

このダンジョンに出現する悪魔の中では1番強い。とくに、マハラギが強力なので、もし使われたらすぐにメディアで回復しよう。全体を混乱させる錯乱の舞踏にも注意すること。ちなみに、弱点は水撃系の攻撃。

JUDGEMENT ファレグ
Lv.7 HP57
高慢、賢い

落とすアイテムはガルカードで、レアアイテムはなし。神聖系をすべて無効化するが、暗黒系に弱いぞ。攻撃力が若干高く、二段突きで攻撃されると結構なダメージを受けるので、こまめに回復しよう。

STAR アガシオン
Lv.8 HP66
弱気、陽気

別種族の悪魔と一緒に出現することが多く、火炎系の魔法をよく使って攻撃してくる。水撃系に弱いので、アクアなどの魔法が効果抜群。HPがそれほど高くないので、意外にあっさり倒せるぞ。

STRENGTH アペプ
Lv.9 HP67
強気、賢い

とにかく攻撃力と防御力が高い。防御力の低いキャラは防御に徹して、ほかのキャラで攻撃するように心がけよう。また、その際はアギなどの火炎系の魔法がオススメ。魔防が低いので大ダメージを与えられるぞ

LOVERS パック
Lv.6 HP48
強気、陽気

疾風系の攻撃は禁物。ガルやザンなどで攻撃すると反射されて、逆に自分がダメージを受けることになるぞ。まれに逃走することもあるので、早めに倒すのが吉。プリンパの魔法を使うのがやっかい。

DEVIL ファントム
Lv.6 HP44
高慢、陰気、愚か

ゴーストのパワーアップ版。剣撃以外の物理攻撃を無効化し、ジオやマーフイを使う。能力は決して高くないが、集団で出現することが多いので油断は禁物だ。剣撃と神聖系の攻撃に弱い。

MAGICIAN エンプーサ
Lv.7 HP55
強気、賢い

神聖魔法に弱く、暗黒系魔法が無効。ブフやアクアなど水、氷系の魔法を使いこなす。攻撃力も高く、防御力もそこそこあるので、剣で攻撃するよりは、弱点を突いて神聖魔法で攻めるといいだろう。

CHARIOT オーガ
Lv.8 HP72
短気、愚か

ただでさえ防御力が高いうえに、ラクカジャでさらに防御力を上昇させる。直接攻撃でのダメージはほとんど期待できないので、全員に魔法を使わせて1体ずつ確実に倒していくのが最善策と言える。

カス校白書

メタルギア ソリッド インテグラル

『インテグラル』に隠された極秘情報を一挙に大放出！ 攻略のヒント付きで徹底紹介するぞ!!

発売中 3D・ACT ▶￥4,980（CD3枚組）▶コナミ ▶MC（1ブロック）、PS（3ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いや〜、スゴイっす。本編クリア後に出現する隠し要素はたくさんあるし、VR TRAININGも全部で300ステージあったりと、とにかく豪勢に生まれ変わった『インテグラル』。とくに、専用のディスク1枚に収められたVR TRAININGは最高におもしろいっす！ 探偵気分で犯人を捜す「MYSTERY」や、奇妙なステージばかりの「NG SELECTION」はハマることうけあいです。かなり長い間、楽しめますよ。（さすらいの傭兵

スネークがタキシード姿に!!

VS SPECIAL MODE出現！

『MGSI』シークレット情報 イッキにまとめて大攻略！

発売後、多くの反響を呼んだ『メタルギア ソリッド』（以下『MGS』）。そのアメリカ版をベースに作られたこの『メタルギア ソリッド インテグラル』（以下『MGSI』）は、さまざまな隠し要素が追加されたり、ディスク3枚組になるなど、オマケ要素が充実。まさに、『MGS』の完璧版といえる内容になっている。そこで今回は、本作に隠された新要素を完全公開！ その出現条件&攻略のヒントを教えるぞ。

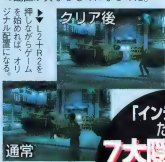
1 デモシーンがいつでも見られる

ゲームをクリアすると、SPECIALの中に「DEMO THEATER」が追加される。このデモはメリル編とオタコン編の両方を見ることが可能だが、プレイヤーがクリアしたものでなければ見ることはできないぞ。

◀エンディングまで、ストーリーに沿ってデモが流れる。

2 敵の配置が変化！

『MGSI』のクリアデータがある状態でニューゲームを開始すると、敵の配置が異なるものになるのだ。

▶L2＋R2を押しながらゲームを始めれば、オリジナル配置になる。

3 ボツBGMを聞こう

戦車戦以外での雪渓谷、ウルフ戦後の通信棟への通路、ウルフ戦前後の通信棟奥の大雪原で、無線機の140.66にアクセスすると、ボツBGMを聞くことができる。

◀ボツBGM以外に、140.07でスタッフの声が聞ける。

4 迫力の視点で楽しめる！

本編をクリアすると、「SPECIAL」の中に「1P VIEW MODE PLAY」が追加される。これは主観でプレイできるモードで、スネークの視点でゲームを楽しめるのだ。

▶通常は見下ろし視点だ

◀主観ボタン◎を2度押しで主観視点固定に！

「インテグラル」だけの7大隠し要素大公開！

本編中と本編クリア後に出現する隠し要素がこの7つ。すべて出現させよう。

5 ナオミとメイ・リンを激写せよ！

◀前後左右、さまざまな角度から被写体を撮ろう

本編をクリアすると、VRディスクの「EXTRA」に「PHOTOGRAPHING」が追加される。ここでは、本編中のアイテム「カメラ」でメイ・リンとナオミの写真を撮れるぞ。ただし、クリア後の称号のランクにより、撮影距離が変化する。

ナオミのうなじを狙え！

◀撮った写真は「EXTRA」内の「ALBUM」で見られる。

6 VRで映像特典が見られる！

VR達成率が45%と75%に達すると、「EXTRA」内の映像特典に新たな映像が追加される。

◀どれも貴重な映像ばかり。必見だ。

7 コスチュームチェンジ！

ソリッドがコスチュームチェンジするという、『MGS』でもあった隠し要素。今回も、その要素は健在だ。しかも今回は、ソリッド以外にメリルの服装もチェンジするぞ。条件は、『MGS』同様「メリル編」と「オタコン編」の両方をクリアすること。これらの条件を満たして3周目を始めると、ソリッドがタキシード姿に、メリルがスニーキングスーツ姿になる。

▲▶タキシード姿で潜入するとは、007もビックリなシチュエーションだ。

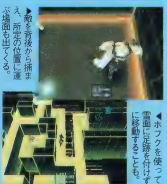
〜全300問の難問がキミを待つ！〜 VR TRAININGを大攻略！

ディスク１枚に収録され、圧倒的にボリュームの増えたVR TRAINING。『MGS』でも好評だったこのモードだが、今回はトレーニング以外に、パズル性に富んだものから実戦的なものまで、さまざまなモードが用意されている。『MGS』をプレイした人も十分楽しめる内容になっているのだ。

▶難問奇問が大集合。本編で培ったテクを生かして、すべての問題に挑戦せよ。

VRをプレイする前に覚えておきたいポイント

ポイント1 スネークのアクションをマスターせよ！

VRをプレイする際にもっとも重要なのは、ソリッドのアクションを完全に把握すること。主観やビハインドを使った周囲の状況の確認や、ホフクによる狭い空間の移動など、さまざまな動きを駆使しないと、ステージをクリアすることはできないぞ。中でも『MGS』の隠しアクションであった〝走り撃ち〟（銃器系の武器装備中に⊗ボタンを押しながら◻ボタンを押す）は重要。これを使わないとクリアできないステージもあるのだ。

▶敵を背後から捕まえ、所定の位置に運ぶ場面も出てくる。

◀ホフクを使って、雪面に足跡を付けずに移動することも。

ポイント2 地形、トラップをしっかりチェック

▶監視カメラやサーチライトが、行く手を阻む。

◀低い出っ張りでも、しゃがんで身を隠すことができるぞ。

VRモードに登場するステージは、複雑なものが多い。また、シンプルなステージでも、地雷が仕掛けられていたり、監視カメラが設置されていて思うように動けないなどといったシチュエーションが多々ある。VRをプレイする際は、敵やトラップなどの配置の確認や、ステージがどのように構成されているかを知ることが最重要項目となるのだ。基本的にVRは時間制限無しのPRACTICE（練習）が用意されているので、そこでじっくりステージの確認をするようにしよう。

ポイント3 武器の特徴を覚えておく

ゲーム本編でもいえることだが、武器の性能やその特性を知ることも大切。特にVRでは、所持している武器や弾数があらかじめ決まっている場合が多い。つまり、中にはムダ弾が一切使えないというキビしいステージもあるのだ。VRの中には、ゲームに登場する武器を使うモード、「WEAPON MODE」が用意されている。ここでしっかり武器の性能を把握しておこう。

◀ゲノム兵は、ソーコムピストルなら3発で倒せる。

▶ニキータ弾は、傾斜を登らせて誘導することが可能。

▲ゲノム兵に付けることができるC4爆弾。このテクも多用する。

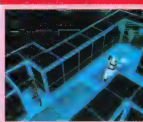
全300ステージの出現条件＋攻略だ！

VRには、全部で12種類のモードがある。それぞれの出現条件と、クリアするためのコツを伝授するぞ！

SNEAKING MODE NO WEAPON

PRACTICE & TIME ATTACK

出現条件：PRACTICEは初期状態でプレイ可能。TIME ATTACKはPRACTICEクリア後に登場

『MGS』にもあったこのモード。その名の通り、武器を持たずにソリッドの身ひとつで全部で15あるステージをクリアしていくことになる。ここで必ず押さえておきたいことは、敵の視界について。基本的に敵兵は視界にさえ入らなければ、背後を通りすぎようが何をしようがこちらの存在に気付かないのだ。それ以外にも、センサーはタバコでその軌道を確認することができるということ、監視カメラはダンボール箱をかぶっていればやり過ごせる（ただし移動しないこと）ということを知っていればクリアできるだろう。

▲▶ソリッドの基本的な動きをここで押さえておこう。特にTIME ATTACKでは、敵の後ろを走り抜けるなど大胆な行動をとることも大切だ。

SNEAKING MODE SOCOM

PRACTICE & TIME ATTACK

出現条件：NO WEAPONのPRACTICE全クリアでPRACTICEが登場　SOCOMのPRACTICE全クリアでTIME ATTACKが登場

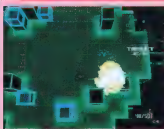
ソーコムを初めから持っている状態でゲームが始まる。ステージ構成は基本的にNO WEAPONと同じだが、目的は敵の監視に見つからないこと＆敵兵を倒す、ということになっている。ソーコムは一度敵に照準を合わせると、その敵が動いていても、プレイヤーがソリッドを動かさない限り自動的に照準を合わせ続ける。その特性を利用し、すばやく敵を捕捉、弾を撃ち込もう。また、この攻略で気を付けるのは敵を倒す順番。何度もPRACTICEに挑戦して、どの敵が一番初めにソーコムの射程に入るか、もしくは倒すといいかを練習しよう。

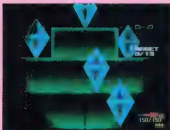
▲◀TIME ATTACKには弾数制限がある。

WEAPON MODE

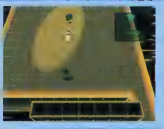
出現条件 PRACTICEは初期状態からプレイ可能 TIME ATTACKはそれぞれの武器のPRACTICEクリア後にプレイ可

▲障害物と障害物の間に爆弾を置き、まとめて破壊。

ソーコムからスティンガーまで、8種類ある武器の練習が可能。武器それぞれに5つずつのステージが用意されており、ステージのクリア方法も各武器にあったものとなっている。敵との戦闘はなく、障害物の破壊が最終目的だ。

ちなみに、障害物を狙うための秘訣をここで伝授しよう。それは、向きの調整に主観視点を使うこと。目標物を目の前に置き、視点を主観に変更。あとは左右の視点移動で目標物を中央におけばOK。楽に捕捉できるぞ。

▲移動する障害物の場合、移動先を想定して弾を発射せよ。

ADVANCED MODE

出現条件 SNEAKING MODEのNO WEAPON全PRACTICE&WEAPON MODEの各PRACTICEクリアでPRACTICEが、ADVANCED MODEの各武器PRACTICEクリアでTIME ATTACKが登場

WEAPON MODEの上級者向けともいえるトレーニングモード。各武器ごとに5つのステージがあり、WEAPON MODE以上に難度が高く、テクニカルなものが多数用意されている。また、今回は敵兵を倒すことが全編の共通する攻略目標となっているぞ。このモードで重要なのは、地形に隠れて敵が接近してくるのを待ち構えたり、壁叩きなどで敵を誘導する必要があるということ。また、1人の敵兵を倒して、続いて様子を見にきた別の敵兵を倒すといった速攻な攻めも効果的だ。TIME ATTACKの場合、時間制限以外に、弾数の制限などもあるので注意しよう。

▲敵兵のあとを追跡し地雷原を突破。地雷を拾い兵士を倒す。

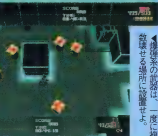
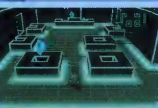
▶段差を利用し、ニキータ弾を壁の上段へ誘導。敵兵を倒せ。

1MIN BATTLE VS TARGET

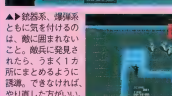
出現条件 NO WEAPONはSNEAKING MODEのPRACTICE全クリアで登場 各武器はWEAPON MODEの各武器全PRACTICEクリアで登場

1分の間に次々と現われるターゲットを破壊するというトレーニング。ステージごとに目標破壊ターゲット数が決まっており、それさえクリアできればOKだ。ただし、ターゲットは、一定の規則に従い上下に移動したり、壁に姿を隠したりする。この規則性を見極めることこそ、このモードをクリアするための必須条件だ。また、1分間に壊したターゲットの最高記録はレコードとして記録されるので、タイムアタック的な要素も併せ持つ。できるだけ多く破壊するコツは、銃器を装備している場合、走り撃ちを活用することだ。

▶ターゲットが上下するタイミングを見極め、弾を撃て。

◀爆弾系の武器は、一度に複数壊せる場所に設置せよ。

1MIN BATTLE VS ENEMY

出現条件 NO WEAPONはSNEAKING MODEのPRACTICE全クリアで登場 各武器はADVANCED MODEの各武器全PRACTICEクリアで登場

▲▶銃器系、爆弾系ともに気を付けるのは、敵に囲まれないこと。敵兵に発見されたら、うまく1カ所にまとめるように誘導。できなければ、やり直した方がいい。

1分の間に敵兵を倒し続けることが目的のトレーニング。左で紹介しているVS TARGETと基本は同じ。ただし、ステージの形が複雑になり、また目標が兵士になったことで、より倒しづらくなったといえる。このトレーニングで重要な点は、持っている武器で対処の仕方を変えるということ。銃や素手では、まずは敵に見つからないように行動し、遠くや敵の背後から攻撃。タイムが赤くなったら、速攻を仕掛けるとよいだろう。爆弾の場合はその逆で、爆弾を設置した場所に敵を誘導するために、わざと姿を見せる作戦が有効だぞ。

VS 12BATTLE

出現条件 ADVANCED MODEの全武器PRACTICEクリアで登場

▶遠くの敵にはスティンガーやニキータによる攻撃が有効。

▶このモードでも、爆弾系武器は敵を誘導した際に使おう。

ステージに登場する敵兵を12人倒すことが目的のモード。このモードの特徴は、あらかじめプレイヤーが使用できる武器とその弾数が設定されているということ。ステージには基本的には4人の敵兵が登場。1人倒したらまた1人と、敵兵は12人倒し終わるまで出現し続ける。ここではステージによって、プレイヤーから敵までの距離が離れているなら、スティンガーなどの遠距離武器で攻撃。プレイヤーのすぐ側に敵がいるようなら、グレネードや地雷などで敵の数を減らすよう地形に合わせた攻撃を心掛けよう。なお、ステージ数は全8ステージだ。

VR MISSION

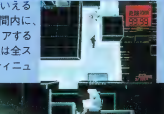
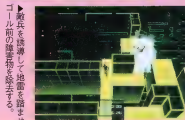
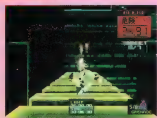
出現条件 SNEAKING MODEのNO WEAPON全PRACTICE&SNEAKING MODEのSOCOM全PRACTICEに加え、WEAPON MODEの全武器PRACTICE&ADVANCED MODEの全武器PRACTICE、以上をクリア後に登場

トレーニングモードの総集編ともいえるVR MISSION。15分という制限時間内に、武器を拾いながら全10ステージをクリアすることが目的だ。15分という時間制限は全ステージ通してのもので、さらにコンティニューした際もカウントは継続されてしまう。ここで気を付けたいのは、ステージ序盤でムダな体力消費を防ぐこと。最初から体力が少ない状態なので、ちょっとした攻撃でも致命傷になってしまう。無理に武器を取るよりも、慎重にステージを進ませることを考えよう。

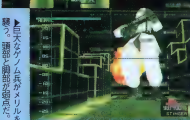
◀敵は際限なく復元する。注意すること。

▶ビハインド、イントルードなど、これまで培ったテクニックを生かして乗り切ろう。

PUZZLE

出現条件 VRクリア達成率が50%以上で登場

高い壁の背後にあるブロックをホーミング性能の高いスティンガーを使って破壊したり、ニキータのミサイルを操り高所にあるブロックや低所にあるブロックを壊すなど、パズル的要素の強い問題が出されるモード。出題数は全部で10問。上記で説明したように武器の特性を駆使するものや、ソリッドの攻撃で高所から落下した敵の体を使って謎を解決するなど、奇抜な内容のステージが多く存在する。このステージでは、特にマップの細部までチェックすることをオススメ。中には見えづらいところにある通路を使った謎解きもあるぞ。

◀グレネードを投げて、横一列に並んだ敵を落っことす。

▶敵兵を誘導して地雷を踏ませ、ゴール前の障害物を除去する。

VARIETY

出現条件 VRクリア達成率が60%以上で登場

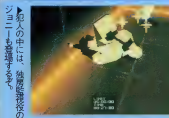
ゲーム本編には登場しないシチュエーションをもとに作られた、奇妙な問題ぞろいのバラエティ豊かなモード。ここの問題自体の難易度は高くなく、ステージごとに登場する武器の特徴さえ掴んでおけば問題なく解けるだろう。ただし、巨大ゲノム兵（通称：ゲノラ）やUFOなど、若干攻撃が当たりづらい敵に対しては注意が必要。この戦いで登場する武器のスティンガーはロックオンさえすれば弾はほぼ確実に当たる。そこで、しっかり狙いを定めて一発ずつ確実に攻撃を当てていくようにしよう。全13ステージあるぞ。

◀敵を穴に落とすのは意外に困難。落下方向を考えよう。

▶巨大なゲノム兵がメリルを襲う。頭部と脚部が弱点だ。

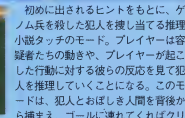
MYSTERY

出現条件 VRクリア達成率が70%以上で登場

▶犯人の中には、独房監視役のジョニーも登場するぞ。

初めに出されるヒントをもとに、ゲノム兵を殺した犯人を捜し当てる推理小説タッチのモード。プレイヤーは容疑者たちの動きや、プレイヤーが起こした行動に対する彼らの反応を見て犯人を推理していくことになる。このモードは、犯人とおぼしき人間を背後から捕まえ、ゴールに連れてくればクリア。ただし、犯人を間違えると即ゲームオーバーになってしまうぞ。このモードも相手の様子などをしっかり見ていれば、問題なくクリアできるはず。ただし、逃亡者を追うステージは難しめ。逃亡者の後を追うと、ほとんど捕まえられる可能性はない。とりあえず別ルートからゴールへ向かい、画面外へ逃げようとする犯人を捕まえよう。

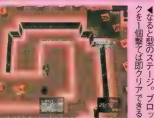
◀10のステージがプレイヤーの挑戦を待っている！

NG SELECTION

出現条件 VRクリア達成率が80%以上で登場

今まで登場した各モードでボツになったステージが楽しめる。やたらに視界の広い敵兵が登場したり、もっとも小さいステージが登場するなど、見た目が奇妙なステージのオンパレードだ。最後に登場するモードにしては難易度は低めで、『MGS』初体験のプレイヤーでも簡単にクリアできるだろう。ただし、ランダムに動くターゲットを狙い撃ちするレベル6の難易度は高め。ターゲットの動きをしっかり見て、その軌道を予測しよう。また、使用武器がPSG1のため、手の震えで照準が合わせにくい。ジアゼパムでしっかり震えを止めるのだ。

◀なると型のステージ。ブロックを1個撃てば即クリアできる。

◀ラストの8ステージ目は、ミステリー形式で犯人を捜す。

ポケステクリアでさらに隠しステージが!!

『MGSI』のオリジナル要素で『MGS』との大きな違いが、このポケステ対応だ。プレイヤーは、クリアデータをポケステにセーブ。するとプレイ内容に応じた称号を得られるのだ。そして、ここからゲームが始まる。7日以内に友だちなどの5人のポケステから称号をダウンロードしないと、細菌兵器「FOXDIE」がソリッドの体内で発動し、彼が死んでしまうのだ。ポケステに称号を集めることで、プレイヤーは「FOXDIE」の血清を入手、命を取り留めることができ、新しいVR TRAINING "NINJA"が登場する。また、クリア後に「BIG BOSS」の称号を獲得していれば、その段階で血清を得ることができ、一気にクリアできるのだ。

▷ナオミの指令を、君はクリアすることができるか!?

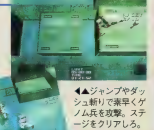
7日以内に5つの称号を集めろ

サイボーグ忍者が操れる!!

そして最後に紹介する隠しVR TRAININGは、"NINJA"だ。この名前からわかるように、あのサイボーグ忍者が使えるモードが出現するのだ。ステージ数は3つと少なめだが、なんと、ゲスト（？）でスネークも登場！　本編での因縁の対決が、VRで完全再現される!?　ちなみに、サイボーグ忍者が使用する武器は「日本刀」。通常の「斬り」は◎ボタンで、◎ボタンを押せば「ダッシュ斬り」を出すことができるぞ。また、サイボーグ忍者はジャンプすることが可能。ソリッドとは違う、ハデな戦いを楽しめるのだ。

◀▲ジャンプやダッシュ斬りで素早くゲノム兵を攻撃。ステージをクリアしろ。

▶ソリッドを捜すステージも！　一刀両断のもと、切り伏せよう。

スネークとの対決も!!

Racing Lagoon レーシング ラグーン

バランスの取れたマシンセッティングが勝利のカギ。
第6夜までの最速マシンは本誌にお任せ!!

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶スクウェア
▶MC(1ブロック)、DS（AC非対応)、PS（2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

非現実世界の話だけど、車というものにかなりこだわりを持って作られているこのゲーム。カーシミュレーションとしても、非常によくできたゲームだ　そのことを第三夜まで使用していたマイ・マシンを例に、某自動車メーカーに勤めている友人に話したところ「ほぉ〜、それはスゴイですね」といわれ、最後に「ありがとうございます」と喜んでくれた。友人の社名は言えないが、マイ・マシンは「Wagon660」がベース車。そして、私の名前は……。（鈴木）

4th〜6th Nightを攻略！ このエリアはこう走れ!!

今回は、第４夜から第６夜までの３夜分を、ノンストップで大攻略！　第４夜からはいよいよ高性能のユニット＆パーツが続々と登場する。右で紹介している「攻略の基礎」を参考に、よりよいパーツをゲットして「横浜最速の男」になれるように頑張ろう。各コースを走り込んで、テクニックを磨くのも忘れずにね

Racing Lagoon攻略の基礎

P.P.を回る

新しいシナリオに進んだら、まずP.P.をすべて回る。そのほとんどで、新しい展開があるはず。特に各チームの拠点は、１日に２回違うイベントが起こることもあるぞ。ほかのイベントクリア後に再度訪ねてみよう。

アンオフィシャルレースへの参加

各エリアのP.P.で開催されるアンオフィシャルレース。勝てば貴重なレアアイテムをゲットできる場合があるので、見かけたらすぐに参加して、クリアできるならば、その日のうちにクリアしよう。

エリアに合った改造

行動範囲が広がると、強敵が増え、これまでのマシンでは歯が立たなくなる。そんなときは、とにかくマシンパワーを思いきり上げてしまおう。直線の長いコースでバトルして、テクニックよりパワーで対抗だ。

STORY CHECK!!

ＢＬＲとＮＲ本牧のチームバトルに端を発する争いは、リターンマッチを要求する石川兄弟が、ＢＬＲの鈴木由佳を拉致するまでに発展。鈴木由佳はＮＲ本牧のNo.２、沢木のおかげで無事救出されるが、最終的に話はリーダー同士がタイマンバトルで決着をつけるということでまとまる。ところが、赤碕（ＢＬＲ）と沢木（ＮＲ本牧）の前哨戦で沢木が事故を起こしてしまい……。

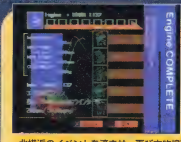
4th Night ハイウェイ開通！　北横浜へ乗り込め！

横浜グランプリのチーム代表決定戦に備え、チーム走行会を行なうことになったBLR。その走行会のあと、ＢＬ埠頭に一人残った赤碕。そこへ北横浜のチーム桜木町ＧＴが登場し、赤碕に挨拶して去る。これがハイウェイ開通の合図だ。今まで行けなかった、北横浜エリアへ移動することができる。そこでは新しい出会いが…。

新たなる走り屋たち

◀▲北横浜には、２つの走り屋チームが存在するのだ

CHECK IT!

◀勝てばツインターボなどのレアアイテムをゲットできるぞ！

北横浜のイベントを済ませ、再び本牧埠頭を訪れると、NR本牧のリーダー辻本とレースバトルができる。

5th Night 横浜GPへの出場を決めろ！

第５夜開始直後の山田の電話。石川（兄）と雛馬が２人きりで密会していたという。その後、山田と一緒に北横浜へと向かうことに。

CHECK IT!

フレディーと話をして、ナンパシケインで最高点を出したあと、高島臨海桟橋を訪れる。そこで勝ち抜きトーナメントを最後まで勝ち抜けば、ようやくフレディーと対戦できるのだ。

◀勝って強力なエンジン「5000E」をゲットだ!!

▲やり残しがあるなら、もう一度街を回ってみよう

◀[illegible]へ戻って[illegible]スポンサー[illegible]

▲桜木町GTの拠点には石川（兄）が[illegible]

6th Night 横浜を震撼させる謎の青いマシン出現!?

代表決定戦後、チームメイトの雛馬が行方不明になる。GSミラージュへ行っても、無断欠勤しているとくらいしか情報がない。雛馬の姿を求め、街を流す赤碕。入ってくる情報は、不気味なチューンを施した謎の青い車の話。そして、各チームで行われるという代表決定戦の話だ!!　いったい雛馬はどこへ!?

CHECK IT!

ベイラグーンタワーを訪れると、青い車のイベントが発生。その後再び訪れると、「WANGAN GALE」というチームのメンバーとバトルできる。バトルに勝って強力なロータリーエンジン「B13T-280」をぜひともゲットしよう。

▶代表決定戦前に藤沢と衝撃的な会話を交わす辻本

◀[illegible]チームの代表決定戦に[illegible]

雛馬の身に何が…!?

北横浜エリア:パーキングポイント&バトルコース

※マップ上の色分けは、ページ下段のバトルコースのコラムと対応しています。また、数字は右のパーキングポイントの説明と対応しています。

パーキングポイント

①GS
北横浜エリアのセーブポイント。あとで後悔しないよう、まめにセーブするべし。

②桜木町
桜木町GTの本拠地。ここでは毎晩ゼロヨンレースが行われているのだ。

③ランドマークタワー
走り屋たちのシンボル。この周りでは毎晩激しいバトルが繰り広げられている。

④Queen's AQUES
横浜最大のショッピングスポット。女の子を捜すなら、ここを訪れるといいぞ。

⑤ナンパシティ
男女が集う甘〜いナンパスポット。ただし、コースとしてはかなりの辛口だ。

⑥高島臨海桟橋
喜島VRの本拠地。ここでは、毎夜、度胸を試すチキンレースが行なわれている。

⑦名も無き公園
ほとんど誰も訪れない寂しい公園。山田のお気に入りの場所だったりする。

⑧ダートコース
第5夜からエントリー可能な、ダートコースを利用したレースが開催される。

⑨WON-TEC
新規参入の自動車部品メーカー、WON-TECの何やら怪しげな本社ビル。

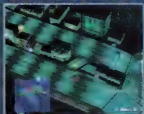
⑩横浜ステーション
ここに駐車すると、酔っぱらいがタクシーと間違えて乗り込んでくるらしい。

⑪第3京浜料金所
箱根へ向かうための唯一のルートだ。しかし、当分の間は開通しそうもない。

北横浜バトルエリアCHECK!

北横浜のバトルエリアは全部で4つ。数こそ南横浜より少ないが、コース構成はかなり凝った作りとなっている。このコース全てを走り込めば、「横浜最速の男」の称号を得るのもそう遠くはないだろう。

BLRの代表決定戦は、この北横浜が舞台となる。そのコースは、「MMコース」と「NANPAコース」を結合した形になる。ということで、代表決定戦前は、この2つのコースを重点的に走り込もう。

オススメポイント!

▲すぐにセーブできるよう、GS近くのこの位置でバトルを仕掛けよう。

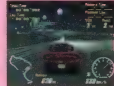
▲すると代表決定戦と同じ向きで、このコースを走ることができるのだ。

MM COURSE

長い直線とゆるやかな高速コーナーを、鋭角なコーナーでつなぎ合わせたコース。このコースを走る場合は、マシンに中・高速重視のセッティングを行い。直線の加速でタイムを短縮しよう。鋭角コーナーは、十分に減速しないと、ドリフトでも曲がれないぞ。

◀直線側からの鋭角コーナーのほうが、リバースコースよりも曲がりやすく、速く走れる。

LANDMARK COURSE

最大の特徴は道幅の狭さと、曲がりくねったコースレイアウト。ライバルに先行されると抜き返すのが難しい。このコースを走るなら、低・中速重視のセッティングがおすすめ。速い車で攻めの走りをするなら、アクセルのオン・オフをうまく使って走ろう!

◀このコースを走り込んでおけば、後で必ず役に立つ。

INFIELD COURSE

初のダートコース。とはいっても、コースに多少砂が乗っているくらいで、本格的なダートコースとは言い難い。ただし、通常の路面よりは滑りやすいので、ドリフトするときは若干おさえ目にタイヤを滑らせること。ハンドルを切りすぎるとスピンするぞ。

◀スピードをおさえながら、軽くドリフトするといい。

NANPA COURSE

荒れた路面でシケインが連続するコース。当然、アクセル全開で走ることはできないので、アクセルワークとハンドリングに注意しながら、低・中速をメインに走ること。小回りの利く軽車両なら、なおベストといえる。ハイパワーの高級車だと走りづらいのだ。

◀BLR代表決定戦のコース後半にも使用される。

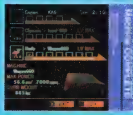
Un Official レースCHECK!

ゲーム中のレースには、イベント関係のレースバトルやストリートバトル以外に、アンオフィシャルレースがある。その中から「4th〜6th Night」になって初めて登場するレースをピンポイントで攻略。基本的なテクニックを使用して、RCG初心者でも勝てるように解説したぞ。

4th Night DRUG-RACE ドラッグレース 小回りの利くマシンでドリフト勝負

必勝テクニック

オススメセッティング

エンジンは現在持っている中で、一番高出力の物を。そのエンジンを低・中速重視のセッティングにする。シャシー、ボディはWagon 660をベースに、軽くてダウンフォースの高い車にする。

▲基本的なセッティングは、軽車両&低・中速重視型。スタートダッシュがよく、小回りが利くからだ。

4th Night ZERO4-RACE ゼロヨンレース スタートダッシュでブロック

必勝テクニック

オススメセッティング

エンジンをDIA-350EVOに。パーツは、Venus&Mars、LoComp/-1、BorUp/200、BlackCat、T-5000、DRAG-ECUを装着。シャシーはType-ELにドラッグタイヤ。ボディはWagon660で決まりだ。

▲リアウィングは最高速重視で。それ以外は、空気抵抗をできるだけ減らし、車体もできるだけ軽くしよう。

4th Night CHICKEN-RACE チキンレース タコメータのみ注目

必勝テクニック

オススメセッティング

エンジン、シャシー、ボディのすべてをノーマルWagon660にする。付けるパーツはWeight/100のみ。このセッティングなら800kg以上クラス、また、イベントトレースは楽勝だ。

▲重量を調整するのに、ボディパーツの「Weight」系は必需品だ。

5th Night DIRT COURSE ダートコース

▶ラリー用タイヤの「Granada」は絶対に必要だ。

オススメセッティング

エンジンはV30G。エンジンパーツはVenus&Mars、Achilles-SC、Simple-Tech、LoComp/-1、Black Cat、T-5000、ARROW-JETを装着。ボディは86-Lev、EX-Wing-D、Carbon-GT。ハンドルは好みによって付け替えよう。

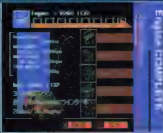
4th Night NANPA CHICANE

MACHINE COMPLETE CHECK!

ここでは、第6夜までに手に入るユニットやパーツを使用して、最速を目指すためのマシンコンプリートを紹介。強力なエンジンや貴重なパーツが登場し始めるので、第4夜以降は、マシンコンプリートに今まで以上の気を配る必要があるのだ。

最速を目指す男たちへささげるチューンナップ講座

第3夜までは、それほど強力なライバルが登場しなかったので、軽い車体に高出力エンジンを積んでいれば、マシンコンプリートはそれほど気にしなくてもよかった。しかし、オーバー200km/hで走るライバルがゴロゴロいる後半戦では、エンジン性能だけでは勝つことができない。最適なセッティングをして、エンジンの性能を100%引き出してやる必要があるのだ。もちろん、シャシーとボディの関係も、十分に理解できていないと、これから続々と登場する強力なライバルたちに勝つことはできないぞ。

◀エンジンパワーを大きく引き上げるパーツ。組み合わせ次第で速くも遅くもなるのだ。

エンジン性能の見方

右の写真はDANGER-V用のエンジン「5000C」の特性値を表したものだ。「MAX POWER」数字は、エンジンの回転数が7000回転のときにマックスパワーの280.3を発揮することを示す。その下の「MAX TORQUE」の数字はエンジンの回転数が4500のときにこのエンジンの最大トルクを発揮することを示す。ちなみにバックのグラフは青が高速域の加速値を表し、右上がりの角度が急なほどよい。赤はトルクの力とエンジンの回転数の関係を表し、頂点が高い逆U字を描くようなセッティングをするとよい。エンジンパーツを装着したら同時にチェックしておこう。

低・中速重視型

エンジンは5000E。エンジンパーツはAchilles SC、Club Sport、EXT65、LoComp/-1、HiCam Lo/-1、Venus&Mars、Baby Gang、TC12を装着。シャシーとボディはWagon660のユニットを装着し、徹底した軽量化と、ダウンフォースの強化を図ろう。ステッカー&ペイントは必要ない。

◀チャイナタウンコースなどにピッタリの車だ。

特徴

コーナリング：★★	最高速度： 252km/h
スタートダッシュ：★★★	駆動方式： FR

6th Nightまでのオススメチューニング

基本的なセッティングは、超高速型と同じ。ただし、Autobhanの代わりに小型スーパーチャージャーのAchilles SCをセット。ちなみに、この状態で中型ターボ2つを大型ターボに替え、Achilles SCをレブリミット+1500クラスの超高速型ECUにすれば、最高速330km/hオーバーの車になるのだ。

◀▲超高速型のセッティングだが、意外に中・高速型としての特徴も持っている。

超高速型

エンジンはR26B-TT32。エンジンパーツはAutobhan、LoComp/-1、EXT110、HiCam Lo/-1、BoreUp/200、Venus&Mars、Black Cat、T-5000を装着。シャシーはtype-SW2Tがオススメ。ボディは空力抵抗の低いRZ3000。エアロパーツに、リアウイングは最高速重視の物をセットしよう。

◀現段階では、5速のレッドゾーンには入らない。

特徴

コーナリング：★	最高速度： 337km/h
スタートダッシュ：★	駆動方式： MR

中・高速重視型

エンジンはR26B-TT32。エンジンパーツはAchilles SC、EXT95、LoComp/-1、HiCam Lo/-1、BoreUp/200、Venus&Mars、Black Cat、T-5000を装着。シャシーはtype-32R。装着パーツはお好みで。ボディは33type GTにダウンフォース重視のパーツを装着する。軽量化も図るといいだろう。

◀直線もコーナーもバランスよくこなせるのだ。

特徴

コーナリング：★★★	最高速度： 307km/h
スタートダッシュ：★★	駆動方式： FR

エンジンパワーを最大限に引き出すテクニック公開!!

低速の車でコーナーを回るときは、アクセルを踏んだままのドリフトが可能。しかし、高速の車だとその方法は不可能だ。十分に減速してからドリフトするか、ドリフトを使わずにコーナーを回ろう。

◀アクセルをオフにしてからドリフトすれば成功しやすいのだ。

シケイン

「ナンパシケインコース」にあるようなシケインは、アクセルをオフにしたままハンドル操作だけで走るといい。120～130km/h台のスピードで、きれいに回ることができるぞ。アクセルはシケインを抜けた直後にオンにしよう。

鋭角コーナー

「MM・コース」などの鋭角コーナーは、コーナーが見えたところで軽くブレーキ。その直後にドリフトを開始しよう。

Racing Lagoon

エースコンバット3 エレクトロスフィア

今号の攻略では、より高度な飛行戦術マスターを目指す上級者のための高等テクを解説していくぞ!!

発売中 STG	▶¥6800（CD2枚組） ▶ナムコ
	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）、AJ、NC

このシリーズに親しんできた私にとって、最初『3』を手にしたときには、ストーリーは単なるオマケでしかなかった。ところがゲームをやり込むに従って、いつの間にか話の展開を追うのが一番の楽しみになっていた それぞれの異なる立場から物語を追っていけるのが、こんなにも楽しいとは……。「STGに物語は不要！」と言い続けてきた私ですが、この作品との出会いによって、新しい考え方を吹き込まれた気がした。（城イドム）

高度なテクニックを身につけ、目指せエースパイロット!!

▶達成度A獲得の条件がシビアな任務も多くなってくるぞ。頑張ろう。

シリーズ初の試みであるストーリー重視の展開によって、幅広いユーザーからの支持が集まっている『エースコンバット3』。この人気STGの今回の攻略では、終盤直前の7ミッションをとり上げて、その任務内容を徹底解明していくぞ。また、そろそろゲームに慣れてきた人も多いと思うので、よりディープな攻略をするための、ポイント（予備知識）についても触れてみたいと思う。これからのプレイの中で、これらの点に気をつけて腕を磨いていけば、キミの腕前も格段にレベルアップしていくはずだ。

▼終盤直前になり、物語も佳境を迎える。シリアスな展開も多くなり、盛り上がるぞ！

▲選択に悩むミッション分岐も多くなる。どちらの道を選ぶかは、プレイヤー次第なのだ。

マスターしよう ① ミサイル型兵器の特徴をつかめ!

ミッションによっては、機体に搭載する機銃やミサイルを選択できる場合がある。機銃はともかく、ミサイルの選択は攻略上かなり重要なので慎重に選びたい。そこでここでは、今回の攻略範囲までに選択可能な各種ミサイルの特徴をチェックしていくぞ。

CHECK 投下型爆弾はこう使用しろ!

投下型爆弾はロックオンを使わない特殊なミサイル型兵器。これを装備して地上の敵に接近すると専用カーソル（写真中央の×）が表示されるので、これを敵に重ねた状態で、爆弾を発射しよう。発射するまで飛行を安定させておく（カーソルを重ねたまま飛行する）のが命中のコツだ。

▲破壊したい地上物にカーソルが重なるように飛行し、距離は3000m前後で発射。

▲攻撃範囲が広いので、狙いが結構アバウトでも、この通り命中させられるぞ

性能解説の読み方

右の性能解説の表の意味は次の通り。「攻撃力」は、★が多いほど命中時の威力が高いことを示す。「速度」は、★が多いほど追尾しやすいことを示す。「射程」は、★が多いほどより離れた場所からロックオンがかけられることを示す。

ミサイル型兵器の性能解説

標準タイプ

攻撃力	★☆☆
速　度	★★☆
射　程	★★★

射程が長く、空中戦での命中のさせやすさは一番だ（とくに高高度ミッションなど、ロックオンのチャンスが少ない場合には非常に便利）。使いやすい反面、威力がないのが欠点だが、中盤までならほとんど問題ない威力。初心者にお勧め。

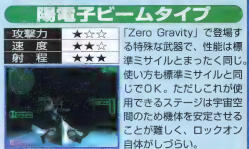
多弾頭タイプ

攻撃力	☆☆☆
速　度	★☆☆
射　程	★★☆

放たれたミサイルが分裂し、それぞれが敵を追うので、命中率そのものは非常に高い（長所はそれだけ）。威力は最低なので、数少ないチャンスで命中だけさせたいシーンが多いミッション（「Ghost of the Past」など）なら、使えるだろう。

短距離タイプ

攻撃力	★☆☆
速　度	★★★
射　程	★★☆

標準タイプと比べて射程は短いが、連射速度に優れている。機体が同じなら、標準タイプよりも、短距離タイプを装備したほうが、一度に発射できるミサイルもずっと多くなる。効率的なミサイルの使い方をマスターした上級者にお勧めだ。

陽電子ビームタイプ

攻撃力	★☆☆
速　度	★★☆
射　程	★★★

「Zero Gravity」で登場する特殊な武器で、性能は標準ミサイルとまったく同じ。使い方も標準ミサイルと同じでOK。ただしこれが使用できるステージは宇宙空間のため機体を安定させることが難しく、ロックオン自体がしづらい。

対地識別タイプ

攻撃力	★★☆
速　度	★★☆
射　程	★☆☆

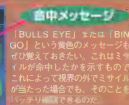
射程が短いので使いにくいが、標準タイプと比べて威力は高い。空中戦に重点を置く場合には、選択しないこと（初心者は基本的に選ばないこと）。ただ、対地用に作られたミサイルだけに、地上戦がメインの場合には便利。

投下型爆弾タイプ

攻撃力	★★★
速　度	★☆☆
射　程	☆☆☆

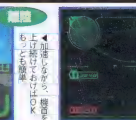
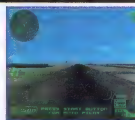
空中戦では通常のミサイルと同じだが、地上物を狙うときには、独自の発射法で使用する（「Bug Hunt」で登場する対ナノバイト用爆弾も同性能）。長所は攻撃範囲が広いこと。射程ゼロとはいえ、実際は前方に放り投げる要領で発射される。

マスターしよう ② 知って便利な計器類情報

敵機をロックオンすると表示されるカーソルからはいろいろな情報が読み取れる。ここではその情報について解説しよう。ちなみに、地上ターゲットにロックオン（カーソルが６角形になる）したときも各情報が示す内容はここで解説しているものと同じだ。

マスターしよう ③ イベント時における特殊操作

特定のミッションでは、任務の前後に「着陸」などの飛行イベントを体験できるぞ。右で紹介しているような「離陸」や「大気圏突入」は、ごく簡単な操作だけで課題をクリアできるけど、それ以外のイベントとなると、計器の見方や操作のコツを知らないと、結構苦労させられてしまうはず。そこで下では、各種イベントの攻略ポイントについての解説を載せてみた。これらのイベントはスタートボタンでスキップ（イベントの強制クリア）できるぞ。真剣にやり込んだことのない人もいるかもしれないけど、やり応えのある楽しいイベントも多いので、まったく手をつけないのはもったいないぞ。

◀加速しながら、機首を上げ続けておけばOK。もっとも簡単

◀機首の向き（緑の太い線）を、緑の細い２本の線の間に向けるだけ

着地 着地の瞬間を覚えよう

◉カーソルの意味

着陸時には、飛行レーンのほかに、右で説明しているような計器が表示されるのだ。

◉実戦指導

飛行レーンはあくまで理想的なラインに過ぎないので、必ずしもこの通りに飛行しなくても構わない（着地ポイントへ正しい方角から接近しているかどうかの確認程度に見ておけば十分だ）。計器の指示通りにしようとするとかえって混乱してしまうという人は、下の連続写真のように飛行してみよう（なお、着陸するのが滑走路ではなく空母の場合には、着地ポイントに接近する高度を200～300ｍにすること）。

▲高度を200～100ｍくらいに調整しつつ、滑走路にまっすぐ進入できる方角から近づく。

▲滑走路に入る直前に機首を軽くさげ、ゆるやかな角度で着陸する（スピードは低速で）。

給油＆ドッキング 微妙な操作がカギ

◉カーソルの意味

これらのイベント時には、右で説明しているような計器が表示される。確認しておこう。

◉実戦指導

目的地で一定時間（数秒）滞空すれば、課題クリアとなる。目的地の詳しい位置は計器を通しても割り出せるけど、下の写真を参考に目視で確認しながらその位置に向かうようにしたほうが、攻略しやすいはずだ。滞空するためには、スピードが早すぎても遅すぎてもだめなので、加速ボタンのON・OFFを小刻みに繰り返し、1000km/h前後で接近するようにしよう。微妙なスピード調節が最大のポイントなのだ。

▲空中給油イベントの目的地はここ。給油チューブの中ほどを目標にするといい。

▲ドッキングイベントの目的地はここ。空中空母の下付近を目標にするといい。

ミッション攻略 終盤直前の難関7ミッションのポイント解説

Vol.110のミッション攻略に続き、今回は終盤直前の7ミッションについて、その任務内容を詳しく見ていくことにしよう。ところで、デブリーフィング画面（右の写真）で表示される倒した敵の記録には、僚機の倒した敵も含まれているのに気づいていたかな？　もちろん達成度を左右する「撃墜数」にも僚機の倒した敵が含まれるので、僚機が追っている敵を無理に撃ち落とす必要はない。

▲各ミッションのクリア後には、戦果が確認できる。

用語チェック
ターゲット…ミッションクリアするうえで原則として破壊が必須の敵
敵……………ターゲット以外の敵
破壊数………破壊した敵機および地上施設の数

終盤直前の分岐

▲対ナノバイト用爆弾を3つ固まったターゲットの中央付近に発射。　▲1発の爆弾で、3つのターゲットをいっぺんに破壊することに成功！

▲2次攻撃では、レナの後ろにピッタリくっついて飛行し、距離が200m以下まで接近してから対ナノバイト用爆弾を発射するようにしよう。

Bug Hunt

投下型爆弾の使い方をマスターしよう

攻略中に画面がぶれるのは、汚染地帯を通ったため起きる現象。この間は秒間1％ずつダメージを受けるので注意。このミッションでは、使える武器が対ナノバイト用爆弾しかない（この兵器の基本的な使い方はP.64投下型爆弾タイプ参照）。達成度（デブリーフィング画面に表示される任務内容の評価）でAを狙うなら、左の写真で解説しているような、1発の攻撃で複数のターゲットを消去するテクが必須になるぞ。ぜひマスターしよう。

達成度分岐もチェック！

	4分29秒以内に終了
	4分30秒～6分59秒で終了
	7分以上かかって終了

Pawns in the Game

「ジャミング」の仕組みを覚えておこう

ジャミングという、この任務独特の状況が発生するこのミッション。ジャミングとは、味方による敵軍レーダーへの妨害工作のことで、この状態（画面には横しまのノイズがはいる）になっていれば自機は敵軍レーダーに発見されなくなる。ジャミングは「JAMMING（赤字）」のメッセージが出てから1分30秒だけ発生し（有効時間は画面左下に表示される）、一度解除されてからも一定時間が過ぎると、再開されるぞ。なお、ジャミングが解除されている状態でも、自機の高度が13,000m以上になっていれば敵軍レーダーに発見されることはない。つまり、このミッションで達成度Aを狙うためには、①ジャミング中にターゲットを攻撃、②ジャミング解除の警告メッセージが始まったら上空に避難、③ジャミング解除中は高度13,000m以上で待つ、という攻略を繰り返せばいい。達成度を左右する要素は時間だけなので、余計な敵は気にせず、ターゲットだけを狙っていくことができる。なお、敵軍レーダーに発見されても任務クリアに支障はないので、もし達成度にこだわらないなら、発見されるに任せて、ターゲットだけを狙い続けても構わない。なお、一度でも敵軍レーダーに発見されてしまうと、もう「ジャミング」は発生しなくなるぞ。覚えておこう。

達成度分岐もチェック！

	1次攻撃で終了	9分以内で終了
		9分1秒～10分59秒で終了
		11分以上かかって終了
	2次攻撃で終了	

Welcoming Comittee

何よりも先にシャトルを破壊せよ！

敵軍のスペースシャトル撃墜が主な目的になるミッション。空中戦がメインのミッションなので、自機はドッグファイト向きのF―15S／MTか、F―22Cを選択しよう。敵軍シャトルは護衛機に守られながら敵基地を旋回するように飛行していて、ミッション開始から約1分30秒後に基地滑走路に着陸してしまう。シャトルが基地に着陸してから破壊してもミッションはクリアできるけど、達成度Aを狙うなら、シャトルが飛行している間（正確には着陸態勢に入る前）に破壊する必要があるぞ。そこで達成度Aにこだわる強者はシャトルを真先に破壊して、それからほかの敵と戦うようにしよう。シャトルは1次攻撃に登場するターゲット4つの中の1つで（スタート直後の自機から見て、一番遠いヤツだ）、ロックオンカーソルに表示される「R―808」というコードネームを目印に探せば、すぐ見つけられるはずだ（コードネーム＝機体名の詳しい読み取り方は、P.65を参考に）。動きは単調なので、撃墜そのものは難しくないはずだ。

▲シャトルを発見！　達成度Aを目指すなら、着陸前に破壊してしまおう。

達成度分岐もチェック！

	1次攻撃で終了	破壊数17以上
		破壊数16～12
		破壊数11以下
	2次攻撃で終了	

Technology Transfer

ロケットが上空に逃げる前に撃破

敵地上施設も登場するものの、空中戦の重要度が高いミッションなので、自機はドッグファイト向きの機体を選んだほうが無難。1次攻撃では、効率的に敵機を倒していかないと味方のANTLIONに被害が出てしまうので、達成度Aを狙っている人は肝に命じておこう。基本的には、ANTLIONの近くにいる敵機を優先して撃墜し、すべての敵機を撃ち落としてから、地上施設の破壊に向かうのがセオリーだ。宙返りも上手に使って、できるだけ手早くかたづけるようにしよう。2次攻撃では、宇宙に向けて発射されたばかりのロケットを破壊することになる。ロケットが高高度に到達してしまうと手が出せなくなってしまうので、2次攻撃が始まったらすぐに破壊に向かおう。もしロケットの破壊に失敗すると、ゲームオーバーになってしまうぞ。ロケットの破壊には、射程の長い標準タイプのミサイルが一番効果的。心配な人は出撃前に装備を確かめておこう。

▲白煙を吐き出しながら、上空に突き進むロケット。素早くミサイル攻撃で撃破しよう。

達成度分岐もチェック!

破壊された ANTLION 3機以下		破壊数12以上
		破壊数11～9
ANTLION 4機破壊or破壊数8以下		
ANTLIONが全滅		

Claustrophobia

渓谷地帯の敵施設を叩け！

渓谷地帯に建設された敵施設を破壊するのが目的のミッション。たいていの敵は谷底に隠れているので、攻撃するときには居場所を見誤らないように注意しよう（下の連続写真参照）。地形に守られた砲台が多いだけに、かなり近い場所からミサイルを発射せざるをえない状況も多くなる。そのため、このミッションでは投下型爆弾のほうが攻略しやすい（標準ミサイルなどでも十分に攻略はできるので、投下型爆弾を使いこなせない人は無理して選ぶ必要はないぞ）。達成度Aを狙うなら、できるだけ急いでターゲットを破壊するようにして、無駄な敵機の追い回しなどは控えること。2次攻撃のターゲットである中距離弾道ミサイルはロックオンがかからないので、機銃を使って撃ち落とすしかない。加速ボタンのON／OFFを巧みに操り、うまくスピード調節しながら攻撃を加えよう。

達成度分岐もチェック!

1次攻撃で終了	破壊数30以上
	破壊数29～15
	破壊数14以下
2次攻撃まで進む	

1次攻撃 → 6分未満で終了 / 6分以上で終了 → 2次攻撃

▶正面の地形の上に敵がいるかと思いきや……。
◀実は設置されている場所は谷底なのだ。

The Prize

速攻で敵艦隊を撃沈だ！

敵艦隊が味方部隊SATELITEのところに到達してしまうとゲームオーバーという、クリアが難しいミッション。SATELITEに近い場所にいる敵戦艦は最優先で破壊するのが攻略の大原則だ。次に覚えておきたいのが、戦艦は弱点（CARRIERなどのコードネームを持つ部分）を破壊すれば1発で撃沈できるということ。ただし、戦艦は高速で移動しているので攻撃も当てにくい。投下型爆弾を使うなら、できるだけ接近し、少しだけ戦艦の進行方向寄りを狙って発射するようにしよう。標準タイプのミサイルなどを使う場合には、ミサイルは「タタタン」と連続で発射せず、「タン・タン・タン」という具合にわずかな間隔を置いて使用するのがコツだ（そのほうが命中率は上がる）。なお、このミッションは（僚機の破壊ぶんも計算に入れると）ターゲット以外に敵機7機を撃墜しておくのが達成度Aを取る目安だぞ。覚えておこう。

▲戦艦にロックオンをかけてミサイルを発射するなら、弱点を狙うこと。

達成度分岐もチェック!

増援部隊登場しない	破壊数24以上
	破壊数23～13
	破壊数12以下
最初のHYDROFOIL（味方）が全滅して、増援部隊のHYDROFOIL（2機）が登場	

Utopian Dreams

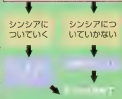
低空飛行で敵基地へ突入せよ

ミッション開始後、自機の高度が1,300mを超えてしまうと敵のレーダー網に引っかかってしまう（敵レーダーに見つかると「SPIKE」とメッセージが表示され、地上のF22Cが離陸してしまう）。レーダー網に引っかかることなく敵基地に到達できれば奇襲成功となり、そのままクリアすれば達成度C以上が保証される。ちなみに奇襲は「CLEARED～」と表示された時点で成功とみなされ、そのあとは高度1,300m以上になってもペナルティはないぞ。あと、地形のイメージから敵基地への接近は低地をたどるものと勘違いしている人がいるかもしれないが、ミッション開始直後から✚キー左右方向は入力せず、高度を1,100～1,200mに保ちながら直進するだけで、スンナリと敵基地には到達できるぞ。なお、もし達成度を意識しないなら、高度は最初から無視しても構わない。

▶高度を1300m以下に保っていれば、敵のレーダー網に引っかかることはない。

◀このメッセージが出れば、あとはもう高度を気にする必要はない。思いきり暴れよう。

達成度分岐もチェック!

SPIKEされない	破壊数12以上
	破壊数11～9
	破壊数8以下
SPIKEされる	

俺の屍を越えてゆけ

ついに攻略編に突入!! 序盤の舞台となる4つの迷宮を、ボス戦からアイテムまで徹底解剖!!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC（6ブロック）

1人のキャラを〝演じる〟というより、一族全体を〝経営していく〟感覚のこのゲーム。たしかにとっつきにくい内容ですけど、一度始めたら止まりませんよ、コレ。この攻略を参考にして、自分なりの『俺屍』スタイルを研究してみて下さい。と、ところで、TVCMって見ました？ なんかいい感じじゃありません？ 最近のSCEIのCMのなかでは、かなりお気に入りです。でもCMって放送時間よくわかんないから、ちょっと困る。（焼肉焦がしのKK@）

最強の一族に…そして序盤4迷宮を越えるための 攻略本不用! 完全攻略!!

ついに発売された、異色の和風RPG『俺の屍を越えてゆけ』。今回は朱点童子が待ち構える、大江山に攻め込むその直前の、3迷宮＋1を完全攻略していくぞ。序盤の最大の目的は、一族を鍛えて、朱点童子と戦えるだけの力を身につけること。そのためには、4つの迷宮を隅から隅まで攻略していくのと同時に、効率良く戦勝点やアイテムを稼いでいかなければならない。短命の呪いのために、1人のキャラクターに与えられた時間はあまりにも短く、何も考えずにただ戦っているだけでは、悲願を達成することはできないぞ。ある程度プレイして、『俺屍』のシステムの基本を理解したら、今度はこの攻略を参考にして、より戦略的な視点からゲームを進めてみよう!!

◀4つの迷宮で戦いを繰り返して、一族の戦力を充実させていこう!!

◀ボスとの戦い1つにしても、効率良く計画的に行う必要があるのだ。

重要ポイント 相手を選んで戦闘を仕掛けよう

普通のRPGと違って、『俺屍』の戦闘には1つの大きな特徴がある。それは敵の群には必ず大将が存在しており、大将を倒せばそこで戦闘が終了してしまうということ。だからピンチのときも、逃げるより大将を集中攻撃したほうが有利な場合も多い。また、出現する敵の種類や戦利品は大将ごとに決まっているので、フィールド上を歩いている大将の姿を確認すれば、戦う前でも相手の戦力や戦利品を予測できるのだ。そこで、相手を選んで戦うというテクニックが、重要になってくるぞ。

フィールドで確認可能

◀フィールド上で敵に接触すると戦闘に突入。だからうまく逃げ回れば、望まない敵との戦闘を回避することも可能なのだ。

予測通りの敵が出現!!

▶大将が従えている敵の群とスロットの内容には、いくつかのパターンが存在する。どれになるかは、ランダムで決定される。

大将を倒し、術・指南書 行方不明の神を手に入れよう!!

一族の力を決定するのは、使っている武器や術の種類。武器や防具はともかく、術の巻物や指南書は戦闘でしか手に入らないので、効率良く戦っていく必要がある。具体的には、ほしいアイテムを持っている敵を、優先的に狙っていくということ。特にフィーバータイム（赤い炎が目印）中には、高い確率でスロットがレアアイテムに止まるので、積極的に狙っていくべし。そこで各大将のグラフィックと、迷宮別の所持アイテムのリストを掲載しておいたので、プレイの参考にしてほしい!!

重要ポイント もちろんレベル上げも大切

キャラクターを強化する一番の方法は、戦勝点を稼いでレベルを上げること。普通のRPGのように、何度も戦闘を繰り返して、レベルアップしたいところだが、『俺屍』には短命の制約が存在するので、1人のキャラクターが戦闘できる時間は限られている。そこで注目したいのが、強敵ながらも大量の戦勝点を得られる、迷宮のボスと、年に2回の選考試合。これを前提に長期の行動計画（8月は選考試合に参加、9月はまだ倒していない相翼院のボスを倒す、といった感じで）を立てていけば、2年間でも、かなりのレベルアップが期待できるぞ!!

◀選考試合には必ず参加。優勝すれば莫大な利益が…。

◀倒したボスは1月になれば復活。何度でも戦えるぞ。

そこで、序盤の4迷宮では 覚える大将はこの8体だけ!

尻小玉大将 HP:80

出現場所
・相翼院

首切り大将 HP:70

出現場所
・九重楼
・鳥居千万宮

ドクロ大将 HP:120

出現場所
・相翼院
・白骨城

鉄クマ大将 HP:200

出現場所
・九重楼
・白骨城

[illegible]大将 HP:260

出現場所
・相翼院
・鳥居千万宮
・白骨城

紅こべ大将 HP:280

出現場所
・九重楼
・鳥居千万宮
・白骨城

[illegible]大将 HP:470

出現場所
・相翼院
・鳥居千万宮

[illegible]スズ大将 HP:510

出現場所
・九重楼
・白骨城

このコーナーでは、役に立つ情報をチォーっと紹介しちゃいまーす!! まず敵のデータにある体力や戦勝点について。この数値は「どっぷり」モードが基準なので、ほかのモードでは難易度に合わせて修正されます。モードの変更はいつでもできますので、お好みで調節して下さいネ♥

相翼院

橋と小島で構成された水上の寺院。序盤の難易度は低いが、本殿に入ると一転、複雑な構造でプレイヤーを悩ませるぞ。

最短ルートを開くために、1度遠回りが必要。時間との戦いになるぞ

STAGE ステージ攻略

本殿までは非常に単純（前号参照)。本殿の内部は右・左・奥の、大きく3つに分かれており、ボスの待つ奥の院へ進むためには、左右どちらかの院を突破しなくてはならない。ところがどちらも非常に入り組んでいる上に、敵の数も多いので、いちいち戦っていては時間がいくらあっても足りない。余計な敵や宝箱はいっさい無視して、ダッシュで一気に奥を目指そう。奥の院に入ったら、必ず正面の像に触って破壊しておくこと。以後、入口から奥の院へ直通している、近道が使えるようになる。最後に敵が密集した大広間を抜けると…!?

▶▼像を破壊（写真下）すれば、通れなかった道（写真右）が通行可能になる。

ボスの間へ！➡

Get the Item! 相翼院で入手可能なレアアイテム

- ●尻小玉大将
- S 矛錆び
- S 白浪
- S 蛇麻呂
- S 水葬
- K 速瀬ノ流々
- K 白浪 河太郎
- T 槍の指南
- ●ドクロ大将
- S 蛇麻呂
- S 陽炎
- S 怒槌丸
- S 矛錆び
- T 槍の指南
- ●燃え髪大将
- S 陽炎
- S 白浪
- S 矛錆び
- S お雫
- S 水葬
- S 雷電
- T 槍の指南
- ●黒鉄大将
- S 怒槌丸
- S お雫
- S 水祭り
- S 白浪
- S 雷電
- T 槍の指南

★ポイント★

特に重要なのが回復（中）の「お雫」。最初から持っている回復(小)の「泉源氏」では、ボス戦などで回復が間に合わないので、ぜひ手に入れておこう。「白浪」、「怒槌丸」、「雷電」などの全体攻撃術も、1つくらいはほしい。「槍の指南」も必ずゲットすること。通常、これらのレアアイテムで、スロットが止まる確率はかなり低いので、フィーバータイムを有効に使おう。

※リストのアイテムに付いている記号は、S＝術の巻物、K＝朱ノ首輪、T＝指南書を意味する。道具(I)、装備品(E)、名品逸品(M)、お金(G)は、ここでは省略(※P.70の戦略その1参照)。

BOSS 片羽ノお業

全体攻撃術「芭蕉嵐」を多用してくるので、マメに回復しながら攻撃していこう。体力が1／2以下になると、変身してパワーアップするので注意!!

DATA/HP:850・戦勝点:700

戦利品：E 片鎌八角槍、I 絶倫体水乳、I 絶倫技火肝、K 朱ノ首輪、I 強壮技風薬、I 炎風の符、G 500両、I 強壮心風薬

Save the God 救出可能な神々

速瀬ノ流々

敵に「ウロコ娘」がいて、隊長が「速瀬」を修得、もしくは「敦賀ノ真名姫」が復帰しているときに、1／4の確率で救出可能。

白浪 河太郎

敵に「尻小玉大将」がいて、誰かが「白浪」を修得、または「尻小玉大将」を64回以上倒す、または水属性の女神の子どもが存在していれば、救出可能。

九重楼

不気味にそびえる九層の楼閣。階段を昇るごとに強くなる敵を相手に、はたして何層まで駆け上がることができるか!?

塔内は格子状の迷路。じっくり捜索するか、無視して上へ昇るか!?

STAGE ステージ攻略

塔外の敵が楽勝で倒せるようになったら、とにかくダッシュで塔内に入ろう。時間的にそれが一番効率がいい。塔内で道に迷う場面はほとんどない。むしろ道が細くて逃げづらいため、いかに戦闘を回避するかが重要になってくるぞ。大きく迂回するのもいいが、戦闘覚悟で最短ルートを取るのも1つの選択。最上階までは比較的簡単に昇れるはずだ。しかし九重楼最大の難関は、最後の…!?

▼▶一番重要になるのは、ダッシュで敵を回避していく指先のテクニックかも!?

最上階までのメカニズムを解明

構造的には非常に単純。各階は格子状の迷路になっているが、階段の位置は固定なので、簡単に次の階へと進むことができる。宝箱は必ず3、5、7階に出現するので、残らず回収してしまおう。

▲このMAPは構造例。実際には8つのパターンがランダムで出現。

Get the Item! 九重楼で入手可能なレアアイテム

- ●首切り大将
- S ツブテ
- ●鉄クマ大将
- S くらら
- S 暴れ石
- S ツブテ
- S 火葬
- K やたノ黒蝿
- ●紅こべ大将
- S 火葬
- S くらら
- S 紅涙弾
- S みどろ
- S 魂託し
- S 暴れ石
- S お地母
- K タタラ 陣内
- I 拳の指南
- ●黒ズズ大将
- S 魂託し
- S 暴れ石
- S みどろ
- S 萌子
- S 紅涙弾
- S 火祭り
- S 雷電
- S 太刀風
- S お地母
- I 拳の指南

★ポイント★

一族の数が増えてくると、全体攻撃術の併せ技が非常に効果的。そこでダメージ（中）の全体攻撃術「暴れ石」、「雷電」のどちらかを手に入れたい。全体回復術の「お地母」と、攻撃力増加術の「萌子」も、ボス戦に必須だぞ。

BOSS 七天斎八起

最弱の中ボス。集中砲火で素早く倒してしまおう。一定の条件を満たすと…!?

DATA/HP:450・戦勝点:140

戦利品：E 根性手袋、E 石割り拳、E 鎖かたびら、K 朱ノ首輪、E 黒装束、E 黒鉄ノ爪、E 瓦割りの拳、G 100両

太刀風 五郎・雷電 五郎

風と雷の連続全体攻撃が最大の脅威。1体に攻撃を集中して先に倒しておこう。

DATA/HP:600、650・戦勝点:340

戦利品：E 燃える拳、E ヒグマ殺し、I 強壮体火薬、K 朱ノ首輪、E 功徳の拳、I 雷太鼓の符、G 500両、I 強壮心火薬

※データのHPは太刀風 五郎、雷電 五郎の順。

Save the God 救出可能な神々

やたノ黒蝿

敵に「カラス天狗」がいて、ハエ斬り・宝弓ヤタ烏・熊野ノ小手・呪い装備のどれかを装備しているか、羽黒ノお小夜の子どもがいれば、救出可能。

タタラ 陣内

敵に「一つ目入道」がいて、左目ノ薙刀・タタラ槌・天目一刀のどれかを装備しているか、パーティのなかに火属性の女神の子がいれば、救出可能。

七天斎八起

中ボスとして登場する敵が、神として復活するのだが、救出条件は公開できない。ただ、単純に倒しただけでは救出できない。

救出可能な神様について。この条件は、スロットに「朱ノ首輪」が含まれていることが前提です。そうでない場合は、いくら条件を満たしていても意味がないので、注意して下さいませ。「朱ノ首輪」を持っている大将については、入手可能なレアアイテム一覧を参照して下さいネ。

鳥居千万宮

4色に輝く鳥居が林立する、幻想的な神域。鳥居の法則を理解するまでは、大鳥居に至ることすら至難の技だ。複雑な立体迷路を突破して、最後の鳥居を目指せ!!

一瞬の判断ミスが、致命的な時間の浪費につながる、序盤最大の難関!!

STAGE ステージ攻略

▲4色の鳥居が唯一の移動手段。慣れないうちは混乱するかも!?

とにかく本殿に至るまでの道のりが、最も険しい迷宮。鳥居をくぐると別の鳥居までワープし、4色のうち1色だけが先へと通じている。それ以外の鳥居は行き止まりだが、宝箱が置いてあることが多いので、序盤はそれらを丁寧に回収していこう。レベルが上がったら、より奥の宝箱を回収するために、無視して先に進むのが効率的だぞ。

Get the Item! 鳥居千万宮で入手可能なレアアイテム

●首切り大将
S 地鳴り
S 花連火
S 防人
S お焔
S 火車
S 幻八
●[illegible]
S 土葬
S 地鳴り
S 業ノ火
S 火車
S 防人
S 夏狂乱

S お焔
K 風車ノお七
I 槌の指南
●[illegible]
S 夏狂乱
S お焔
S 土々呂
S 業ノ火
S 土葬
S 土祭り
S 血火弾
S 地鳴り
I 槌の指南
●[illegible]

S 土祭り
S 幻八
S 花連火
S 土々呂
S お甲
S 夏狂乱
K 土々呂 震玄
I 槌の指南

★ポイント★
後列の敵にもダメージ(中)を与えられる「夏狂乱」や、「地鳴り」、「土々呂」などの全体攻撃術はぜひ欲しい。防御力増加術(大)の「お甲」は、ボス戦の切り札に。もちろん「槌の指南」や、封印された神様も重要だぞ。幸運にもスロットで止まったら、持ち逃げされないように、速攻で大将を倒してしまおう。

MAP マップ攻略

特に迷いやすい鳥居千万宮のMAPを一挙に掲載!! 仕組みを理解しておこう。

1F［一の鳥居］
2F［十の鳥居］
3F［百の鳥居］
4F［千の鳥居］
5F［万の鳥居］

MAP…その構造

先へ通じている鳥居の色は、季節に応じて変化[illegible]のマップの形は決まっていて、鳥居はそれぞれの色が1つずつ、地図上の鳥居マークのどこかに出現する。※MAP上の紫色の鳥居は、各層のスタート地点を表している。

鳥居を越えて…

最後の鳥居を越えると、中ボスとの戦闘の後に、お稲荷御殿に入る。6本ある柱の提灯のうち、正解の1本を消せば、大玉殿にワープする。それ以外は敵が出現するので注意しよう。そして最後の3分岐の奥には…!?

◀正しい道は、この3つのうちのどれか。正解は毎回ランダムで変化するぞ。

BOSS 稲荷ノ狐次郎

攻撃力が高いので「防人」や「お甲」などで防御しよう。だが、「矛折り」で相殺されることもあるぞ。火属性の攻撃術にも注意。

DATA/HP:700・戦勝点:200

戦利品：M 次郎坊茶碗、E 三日月ノ爪、E 翼ノ陣羽織、K 朱ノ首輪、E サンカの槌、E 紫電の薙刀、I 強壮技土薬、G 300両

九尾吊りお紺

「美津乳」(毒)、「くらら」(睡眠)の状態変化術に注意。素早く回復させよう。

DATA/HP:800・戦勝点:700

戦利品：E 破邪の槌、I 強壮体土薬、I 強壮体風薬、K 朱ノ首輪、E 若葉の衣、E 白雪の小袖、G 500両、I 強壮心土薬

Save the God 救出可能な神々

風車ノお七
敵に「風の車」がいて、隊長が「風車」を修得、誰かが「大風車」を装備、「風馬 慎平」の子がいる、の条件のどれかを満たすとき、1/2の確率で。

土々呂 震玄
救出条件は公開できない。ただ、悪羅大将が「土将軍」を従えているパーティのときに、「朱ノ首輪」が出る条件の1つを満たす。

稲荷ノ狐次郎
中ボス・稲荷ノ狐次郎をフィーバータイム中に倒せば、救出することができる。

戦略その1 装備品エトセトラ

少しでも強力なものを装備[illegible]はお店で十分整う。

戦略その2 投資額とお店の関係

[illegible]えるようにしておこう。

商業部門	
500〜	レベル2
3000〜	レベル3
20000〜	レベル4
100000〜	レベル5
300000〜	レベル6
600000〜	レベル7
1000000〜	レベル8

▲レベルが上がるごとに、[illegible]で扱う商品の種類が増えるぞ。

宗教部門・娯楽部門・公共部門はこうなる

レベルアップに必要な投資額は多少異なるが、基本は[illegible]に応じて文体に必要な奉納点が下がっていくぞ。

イツ花の「オレシカ」やってみよーッ♥

「朱ノ首輪」の意外な効能について。一部の神様たちを、鬼の姿に封印しているのが、「朱ノ首輪」。実はこのアイテム、装飾品として装備することも可能なんです。しかもその効果は「全技+150」!! これで術や奥技をイッキに覚えられるかも!? …同時に呪われちゃうンですけどね。

白骨城

夏（6〜8月）の間だけしか出現しない、特殊な迷宮。朱点童子討伐に戦いを挑み、そして散った無数の武士たちの骨でできた宮殿なのだ。ひと筋縄ではいかないぞ!!

かつてない強敵、そして豪華な宝の数々。危険だが利益も大きいぞ!!

STAGE ステージ攻略

▲奥へ進めば進むほど、強力なアイテムが。入口は突っ切れ!!

夏（6〜8月）にしか出現しない、4番目の迷宮。ほかの迷宮より難易度が上で、手に入る宝もより豪華になっている。慎重に攻略していけば、強力な武器や防具を確実にゲットできるので、6・7月はできるだけこの迷宮に挑戦してみよう。構造的にも、ほかの迷宮の総決算的な要素が強い。ここをクリアできれば、大江山制覇も夢じゃない!?

夢残ヶ原〜白骨城９Ｆ

夢残ヶ原は、ほとんど障害物が存在しないので、敵を簡単に回避できる。一瞬で通過できるはずだ。白骨城内も、最初は上へ進むだけの１本道なので、攻略は容易だぞ。

白骨城10Ｆ〜18Ｆ

最大の敵は宝箱に仕掛けられた罠。回復薬は多めに準備しておこう。さらに分岐が何カ所もあり、行き止まりや宝物庫に通じているので、何度も行き来するハメに。３体のボスをはじめ、敵も強敵ぞろいなので慎重に進んでいこう。

▲３分岐が出現。１つは行き止まりで、もう１つは宝物庫へ!! 罠に注意しながら、さっそく回収しよう。最後の１つが、先へと続く道だぞ。

Get the Item! 白骨城で入手可能なレアアイテム

●ドクロ大将
- Ｓ 盾削り
- Ｓ 二つ扇

●鉄クマ大将
- Ｓ 二つ扇
- Ｓ 風葬
- Ｓ 速瀬
- Ｓ 盾削り

●紅こべ大将
- Ｓ 速瀬
- Ｓ 盾削り
- Ｓ 黒鏡
- Ｓ 風葬
- Ｓ 二つ扇

●燃え髪大将
- Ｓ 太刀風
- Ｓ 速瀬
- Ｓ 風祭り

- Ｓ 黒鏡

●黒ズズ大将
- Ｓ 矛折り
- Ｓ 風祭り
- Ｓ 太刀風
- Ｓ 盾穿ち
- Ｓ 速瀬
- Ｓ お地母
- Ｓ お雫

★ポイント★
白骨城で手に入る重要な戦利品は、ほとんどが術の巻物。しかしそのぶん、強力な術がそろっているぞ。まず絶対に確保したいのが「黒鏡」。移動中に使えば、しばらく敵と宝箱の位置を表示してくれるので、非常に便利。「速瀬」は移動中に使えば、移動速度が速くなる。「くらら」と併せて使えば、敵を回避するのに非常に便利だなのだ。

BOSS

悩み足

力を溜めて攻撃してくるので、その隙に術で味方を強化してしまおう。打撃攻撃のみなので、戦いやすいぞ。

DATA/HP:600・戦勝点:200

戦利品：Ｇ 888両、Ｇ 666両、Ｇ 444両、Ｇ222両、Ｇ 88両、Ｇ 66両、Ｇ 44両、Ｇ 22両

両カイナ

右と左の２体が出現。データの数値は、右カイナ・左カイナの順。片方を倒しても、もう片方が復活させてしまうので、両方を同時に攻撃しよう。

DATA/HP:500､400・戦勝点:180､200

戦利品：Ｅ 山吹ノ扇子、Ｅ 石火矢、Ｍ 唐物茶入、Ｅ 竜骨の槌、Ｅ 串刺しの槍、Ｉ 強壮体土薬、Ｇ 300両、Ｉ 強壮心風薬

大江ノ捨丸

白骨城の大ボス。本体（中）とは別に、右（ＨＰ：400）と左（ＨＰ：400）のパーツも攻撃を仕掛けてくるので、かなりやっかい。攻撃術は持っていないが、少々のダメージは本体が「円子」で回復させてしまうので、攻撃は１体に集中させよう。

DATA/HP:600・戦勝点:680

戦利品：Ｅ 竜神刀、Ｅ 闇の光刃、Ｉ 強壮心土薬、Ｋ 朱ノ首輪、Ｉ 強壮技土薬、Ｉ 炎風の符、Ｇ 500両、Ｉ 強壮技風薬

Save the God 救出可能な神々

白骨城には、現時点で救出可能な神様は存在しない。ボスの「大江ノ捨丸」は朱ノ首輪を持っているが、今はまだ条件が満たせないので、解放はしばらくおあずけだぞ。残念!!

白骨城は豪華アイテムの宝庫!!

白骨城の宝箱は、右表の通りかなり豪華。残らずゲットだ!!

戦略その３ 選抜試合

討伐隊選考試合は大量の資金や装備を獲得する貴重なチャンス。特にゲームの中盤からは、役職などの賞品をほとんどこの大会の賞金に頼ることになる。３・８月は必ず大会に参加しよう!!

戦略その４ 交神

序盤は一族の定員が６人までなので、たくさん子どもを作っても、戦力面では無駄なだけ。だから交神は、１人１回を基本にしよう。子どもは親と同じ職業にして、職技を一子相伝にしていくと、効率がいいぞ。

戦略その５ 宝箱のトラップ

一部の宝箱には、特殊な罠が仕掛けられていることがある。様々な種類が存在し、一定の確率で発動するぞ。開けるときは慎重に。

トラップの種類
爆弾（ダメージ）、毒ガス、減速、金縛り（一定時間移動不可）、混乱、盲目、ワープ、敵出現（フィールド上）、敵出現（戦闘）

白骨城・宝箱データ

階	アイテム
3F	Ｉ 中脇指建水、Ｇ 70両、Ｇ 60両、Ｉ 神仙水、Ｇ 50両、Ｉ 鬼毒の符、Ｉ 若葉ノ丸薬、Ｇ 40両
10F	Ｍ 三方釜、Ｇ 100両、Ｅ 緑ノ指輪、Ｇ 90両、Ｉ 速風の御守、Ｉ 常盤ノ秘薬、Ｇ 80両、Ｉ 若葉ノ丸薬
11F	Ｉ 絶倫体土根、Ｉ 絶倫体風精、Ｉ 絶倫体水乳、Ｉ 絶倫体火肝、Ｉ 強壮体土薬Ｉ 強壮体風薬、Ｉ 強壮体水薬、Ｉ 強壮体火薬
14F	Ｇ 900両、Ｇ 800両、Ｇ 700両、Ｇ 600両、Ｇ 500両、Ｇ 400両、Ｇ 300両、Ｇ 200両
14F	Ｅ 鹿皮の腹巻、Ｅ 小結まわし、Ｅ 若葉の衣、Ｅ 桧の胴丸、Ｅ 津軽ノ腹巻、Ｅ 魚鱗の羽織、Ｅ 修験者の衣、Ｅ 鎖かたびら
15F	Ｍ 芦ノ茶杓、Ｍ 休利ノ茶碗、Ｅ 風ノ指輪、Ｉ 影縫いの針、Ｉ 呪禁の御札、Ｅ 緑ノ指輪、Ｉ 常盤ノ秘薬、Ｇ 350両
17F	Ｍ 次郎坊茶碗、Ｍ 銘銀毛茶碗、Ｍ 天竺茶碗、Ｍ トンクイ筒、Ｍ 竹尺八花入、Ｍ 御井戸香炉、Ｍ 象耳花入、Ｍ 無一文茶碗
17F	Ｅ 大関まわし、Ｅ 地蔵ノ石甲、Ｅ 青銅ノ短甲、Ｅ 紅の襦袢、Ｅ 巽ノ陣羽織、Ｅ 亀甲鎧、Ｅ 玉虫の羽織、Ｅ 鹿皮の腹巻
17F	Ｅ 八重雲の笠、Ｅ 御影ノ帽子、Ｅ オノコロ兜、Ｅ 真名井ノ兜、Ｅ 宝珠の冠、Ｅ 蛇えぼし、Ｅ 入道頭巾、Ｅ 黒はちがね

その後、ダンジョンは変化する!

死闘の末に４迷宮のボスを倒し、さらに奥へと踏み込む一族の勇者たち。だがそこには、不気味な魔方陣が行く手をふさぎ、それ以上先に進むことができない。どうやら朱点童子の封印と関係があるらしいが…。つまり封印が解けるそのときこそ、４つの迷宮は真の姿を現すのだ。はたしてその先には、いったい何が待ち構えているのか…!? 次回は敵の総本山、大江山を大攻略!!

イツ花の「オレシカ」やってみよーッ♥

ボス敵一口メモ。今回紹介した「稲荷ノ狐次郎」をはじめ、ほとんどのボスは神様が変化した姿なンですけど、条件を満したからといってすぐに解放するのも考えもの。そうすると正月が来ても２度と復活しませんから、戦勝点稼ぎができなくなってしまうんです。…難しい所ですネ。

SPRIGGAN LUNAR VERSE
スプリガン　ルナヴァース

手に汗握る戦闘が繰り広げられる迫力の3D・ACT！
ゲーム中盤の難関ポイントをピックアップして攻略だ！

発売中 3D・ACT ▶¥5,800 ▶フロム・ソフトウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

最近のACTの傾向の1つに、敵キャラの「死様（しにざま）」が凝ってきた、というものがある。この『スプリガン』もその例に漏れず、忍者装束の敵を倒すと悔しそうに日本刀を構えたまま絶命していくし、銃器を持った戦闘員を倒すと力つきたように膝から崩れ落ちていったりして、敵キャラそれぞれが持つイメージをより鮮明にプレイヤーの脳裏に刻みこんでくれる。こういった演出も、ACTの面白さを形作る重要なパーツなのかも。（城イドム）

任務達成に役立つ攻略情報をお届け!!

ついに発売日を迎えた『スプリガン　ルナヴァース』。心待ちにしていたファンも、プレイを開始したことだろう。そろそろゲームに慣れてきた人も多いと思うので、今号の攻略では、達樹とAMスーツのパワーアップの秘訣と、中盤ミッションの攻略ポイントについて触れてみたいと思う。ところで、このACTでは特定のミッションをクリアしたあとに武器が支給されることがあるけど、それらの支給の大半は任務中に武器を拾ったことによって発生していたのに気づいていたかな？　その代表的な2つの例を右に挙げておいたので、目を通しておこう。

◀ミッション2。とある戦闘員を倒すと、武器を落として絶命。

◀ミッション7。息を引き取った研究員の体を調べてみよう。

システム解析　効率よくキャラを育てる方法を徹底研究

マイキャラの成長システムもこのACTの大きな特徴のひとつだ。ここでは、その成長システムについて、詳しく見ていくことにしよう。強化への近道や、効率的な育て方などバッチリ解説していくぞ。

▶ポイントの振り分けなどは、ミッションの間で行う。

達樹自身のパワーアップ

●「月の雫」で経験値稼ぎ

達樹自身の能力をアップさせるには、アビリティポイントが必要不可欠。アビリティポイントを稼ぐ方法の1つに、任務中で月の雫を集めることがある。青なら1ポイント、緑なら3ポイント、赤なら5ポイントを獲得できる。またアビリティポイントはミッション1以外のクリア時間を短くすることでも加算される。素早いクリアも心がけてみよう。

◀「月の雫」は重要アイテム。探しまくろう。

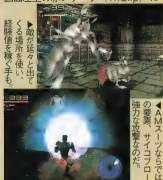
●能力の利口な上げ方

集めたアビリティポイントは、5項目ある達樹の能力値に自由に振り分けられる。ここでお勧めしたいのが、最初にPOWERだけに集中して能力値をアップさせる方法。このACTでは、チマチマ避けまくるより、一気にたたみかけたほうが有利なシーンが多いので、攻撃力をアップさせておけば攻略は格段に楽になるはずだ。POWERがMAXになったら、続いてRESISTまたはSTAMINAといった防御面を徹底的にアップさせていくといいぞ。

◀最初はPOWERの項目だけを徹底強化。
◀POWERの次は防御に目を向けてみよう。

AMスーツのパワーアップ

●敵を倒せば倒すほどスーツは強くなっていく

AMスーツを着た状態で敵を倒すと、その倒し方（パンチで倒したか、銃器で倒したか、など）にかかわらず、画面左上の赤いゲージ（R.Exp）にAMスーツの経験値が加算されていく。ちなみに、このゲージの横に「×2」などと表示されている場合があるけど、これは「今回のミッション中では、ゲージ満タン2本分＋今のゲージ表示分の経験値がたまっている」ということを意味する。ミッションクリアあるいはゲームオーバーになると、そのときためた経験値が、ゲージ満タン1本あたり100ポイントとして、AMスーツに加算されるぞ。なお、各AMスーツがレベルアップするのに必要なR.Expポイントは下の表にあるとおり。ちなみに、DPSがお勧めするAMスーツは、何といってもパワー型。楽にクリアしたい人は迷わずこれで行こう。攻撃は最大の防御。敵から攻撃される前に倒してしまうのが一番だ。

▶敵が延々と出てくる場所を使い、経験値を稼ぐ手も。
◀AMスーツならではの要素、サイコブロー。強力な攻撃なのだ。

それぞれのレベルアップに必要なR.Exp値

AMスーツ	レベル1からレベル2	レベル2からレベル3
ディフェンス型	750	1500
パワー型	1000	2500
スピード型	750	2500

●パワーアップによるメリットは？

各AMスーツを、着用または強化したときのメリットは下の通り。ちなみに、どのスーツ（隠しスーツはのぞく）でも、ゼロバースト発動時に精神波をためることで、レベル2以降はサイコブレイズ、レベル3以降はそのタイプ特有の特殊攻撃を使える。

		通常時		ゼロバースト発動時		デメリット	
パワー型	レベル1	コンボ攻撃が変化する（各レベルごとに内容が異なる）	攻撃力アップ（小）	攻撃力1.2倍		とくになし	
	レベル2		攻撃力アップ（中）	攻撃力1.3倍			
	レベル3		攻撃力アップ（大）	攻撃力1.5倍			
ディフェンス型	レベル1	吹っ飛びダメージを通常ダメージに交換＋通常ダメージを軽減する	防御力アップ（小）	小さい実弾はすべてはね返す＋ダメージ動作がなくなる	物理ダメージ2/3	移動力ダウン（小）	
	レベル2		防御力アップ（中）		物理ダメージ1/2	移動力ダウン（中）	
	レベル3		防御力アップ（大）		物理ダメージ1/3 精神ダメージ1/2	移動力ダウン（大）	
スピード型	レベル1	移動速度アップ（小）		走りモーションおよび空中加速中にブースト状態になる	降下中に、✚キー＋ジャンプボタンで、空中加速できる（移動距離が伸びる。その移動距離はレベルが上がるほど長くなる）	通常ダメージで吹っ飛ぶ	防御力ダウン（大）
	レベル2	移動速度アップ（中）					防御力ダウン（中）
	レベル3	移動速度アップ（大）					防御力ダウン（小）

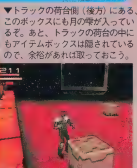
ミッション攻略 中盤ステージの切り抜け方を伝授!!

Vol.110ではミッション1～4の攻略を掲載したので、今回はミッション5～7を攻略していこう。中盤はステージ構成も複雑になるので、微妙な操作ミスが命取りになりかねない。特に、走行中の達樹は✚キーを放しただけではすぐに立ち止まれないという点には注意が必要。しかし✚キーを放すと同時に△ボタンを押せば、すぐに急停止できるので、普段から立ち止まるときにはこの操作をするクセをつけておくといいだろう。

ミッション5▶トラックを守れ

アーカム財団のトラックを護衛するミッションで、一定数の敵を撃退すればクリアになるぞ。敵はトラックにも攻撃をしかけてくるので、トラックの周囲を駆け回りつつ、目についたヤツからガンガン倒していこう。敵の攻撃によってトラックが一定のダメージを受けてしまうと、達樹の体力に関係なくゲームオーバーになってしまうので注意。また、敵の日本刀の攻撃はかなり威力が高いので、不用意な接近戦は避けよう。ちなみに、トラックは達樹の繰り出す攻撃でもダメージを受けるので、トラック近くの敵と戦うときにはトラックにまで攻撃を加えないように！

▲このボックスの中には、月の雫が入っている。ミッションが終了してしまう前に必ず回収しておこう。画面奥のトラックと、白い乗用車がボックスの位置のヒントなのだ。

▼トラックの荷台側（後方）にある、このボックスにも月の雫が入っているぞ。あと、トラックの荷台の中にもアイテムボックスは隠されているので、余裕があれば取っておこう。

ミッション6▶遺跡に眠る宝を探せ

ボスまでの道!トラップの発動

通路や1つの部屋に進入したとたん、トラップが発動する、なんてこともよくある話。例えば、右の写真はとある部屋に進入した瞬間に、暗闇に包まれクモの群れの奇襲を受けたところ。ごく簡単な攻撃（キャプション参照）で突破できるので、焦らずに対応しよう。

◀クモの中に、1匹だけ種類の違うヤツがいるのに注目。コイツを倒せばトラップ解除だ。

ボスまでの道!ワナに注意

右の写真の通路を目にすれば、誰もがアイテムボックスに心ひかれるはず。でもこの通路は、強化したスピード型スーツでようやく突破できる「死の通路」なのだ。ここでは、近くのスイッチを操作して別の通路の扉を開き、そちらから遺跡深部を目指すのが得策。

◀観察力のある人なら、通路脇にある壁文字に気づいたはず。警告には素直に従おう。

VS BOSS 通常攻撃が有効

ボスを倒したその後は…

ミッション7▶謎の反乱を鎮めよう

スタート直後のルート

スタート直後の部屋には、ちょっとした仕掛けが用意されていて、連続写真のような手順をとると隠しルートへと進める。ただし、このルートは、通常ルートでも進める部屋に別の入口から入れるだけのもので、アイテムボックスを楽に回収できる以外、目立ったメリットはない。

▲枯れ木を足場に、壁際の小部屋に進入。そこで光玉を入手し、この台座の前で使ってみよう。

◀この枯れ木に、近くの足場からジャンプし飛び乗る。

◀新しい足場が出現し、隠しルートが開ける。

ボスの部屋への近道

ボスの部屋に進むには、時間制限つきの仕掛けを作動させるのがセオリーだが、実はその仕掛けに頼らなくてもボスの部屋には進入できる。1階の一番奥の部屋で、写真の足場（伸びる塔の、縮んだ状態）からジャンプすれば、正面の塔に手が届き、そのままボスの部屋に直行できるのだ。このルートへは、スピード型スーツを着用していなくても進めるぞ。

▲この場所から、正面の塔に向かって、ジャンプ！

VS BOSS 連係攻撃に注意

隠し部屋もたくさんあるぞ

モンスターコンプリワールド

最強のリーダーを目指すプレイヤーに贈る攻略データ第２弾!　今回も役に立つリストを満載なのだ!!

発売中	▶¥5,800　▶アイディアファクトリー
RPG	▶MC（4ブロック）、PS（6ブロック）、DS（AC非対応）、2P対戦可

記事で紹介しているレアダンジョンやモンコン技以外にも、大会の制覇、モンスターのランクアップなど、やり込み要素がとても豊富なこのゲーム。モンスターを集めて育てるタイプのRPGが好きな人なら、長く楽しめる作品なのです。簡潔、明解なシステムもセールスポイントなので、ややこしい大作RPGに食傷気味の方が、のんびりまったり楽しむのにもピッタリでしょう。ここまで読んで興味を持たれたユーザーさんは、ぜひ１度遊ばれてみては？（が）

前号に続いて、攻略に役立つ秘密のデータを一挙公開だ!

▲レアダンジョンは難攻不落。モンスターのレベルをしっかり上げておかないと、クリアは困難だ。

▼アイテムの助力も、ダンジョンの攻略には不可欠。特にHP回復のアイテムは使用頻度が高い。

ダンジョンで手に入るアイテムの効果をしっかり把握して、冒険に役立てることも攻略の重要なポイント。今回はモンスターのエサ以外の特別な効果があるアイテムを、全種類バッチリ公開するぞ！　中には手に入りにくいレアなアイテムも存在するので、その入手にチャレンジするのも１つの楽しみ方だ。また、前号に引き続いて、初公開のレアダンジョンやモンコン技のリストも完全網羅！　「星石」を集めると挑戦できる、古代ダンジョンのリストも公開するぞ。この攻略を読んで、最強のモンスター使いを目指そう！

●古代ダンジョンに挑戦！

モンコン大会での優勝か、ダンジョンのボスを倒すことで手に入る「星石」。これを集めると、ダンジョンギルドで古代ダンジョンを紹介してもらえる。どのダンジョンも世界観と密着しておりバラエティ豊か。また、珍しいモンスターも出現するぞ。挑戦の価値アリなのだ。

▼「星石」はモンコン大会で手に入れるのが確実。ボスから入手できる確率は低い。

▲古代ダンジョンに踏み込めば、そこは手強いモンスターの巣窟。心してかかろう。

●貴重なアイテムを入手するには？

このゲームでは、レベルの高いダンジョンほど、中で入手できるアイテムの質も上がる傾向がある。そこで、優れた効果を持つアイテムを手に入れるには、その質に見合ったレベルのダンジョンに挑む必要があるのだ。しかし、当然レベルの高いダンジョンには、強力なモンスターが出現する。味方のモンスターが十分に強くなっていない場合は、かなり厳しい探索を強いられることになるぞ。

▲敵のシンボルを避けつつアイテム収集。全部集めたら脱出だ。

［アイテムリスト］

お店には、高価なアイテムがランダムで出現することがあるぞ。

名　称	効　果
元気水	HPを少し回復する
超元気水	HPを多めに回復する
超元気水グレイト	HPを完全回復する
毒消し水	毒のステータス異常を治療する
眠気覚ましの薬	眠っているモンスターを起こす
石化治しの水	石になったモンスターを治療
神秘の水	あらゆるステータス異常を治療
長寿の霊水	HPの最大値がアップする
増強の霊水	攻撃力がアップする
守護の霊水	守備力がアップする
速動の霊水	素早さがアップする
魔法の霊水	魔力がアップする
スカラベ	ダンジョンから脱出する
なにかの指輪	ショップで高く売れる
光りそうな指輪	ショップで超高く売れる
神秘の指輪	最も高価で売れる貴重な指輪
変な指輪	変としか形容できない指輪
謎の紋章	何が起こるかわからない
聖の紋章	「破邪聖剣」を覚える
死の紋章	「死天滅殺」を覚える
瞬の紋章	「瞬殺光波」を覚える
天の紋章	「天魔最終」を覚える
邪の紋章	「邪神拳撃」を覚える
紅蓮の紋章	「召喚インフェルノ」を覚える
極寒の紋章	「召喚フェンリル」を覚える
天光の紋章	「召喚レリエル」を覚える
大地の紋章	「召喚ギガント」を覚える
風牙の紋章	「召喚ウインダール」を覚える
水神の紋章	「召喚アクエリア」を覚える
無の紋章	「アイン」を覚える
真の紋章	「壺レーザー」を覚える
空の紋章	「キュアオーロラ」を覚える
赤の薬	特定のモンスターを進化させる
緑の薬	特定のモンスターを進化させる
黄の薬	特定のモンスターを進化させる
禁断の実	特定のモンスターの性別を変化

［古代ダンジョンリスト］

古代ダンジョンを再生したら、クリアするまでほかのダンジョンを再生しないこと。使った「星石」が無駄になってしまうぞ。生息モンスターやボスモンスター、ダンジョンレベルをチェックして、突破できそうなら紹介してもらおう。

ダンジョン名	種類	階数	生息モンスター	ボスモンスター	星石数	LV	ダンジョン解説
古代遺跡	塔	4	ミー／インプ／ヒヨコムシ／マミー／ピーピー	デーモン	5	10	太古の昔から存在するダンジョン
竜の祭壇	茸	5	キリングバット／ゴースト／ワイバーン／カシュシリアス／ドラパピー	ドラゴン	10	15	凶悪なドラゴンが住み着いているダンジョン
悪心の森	森(冬)	6	ドクムイ／ゴーグ／アサシン／キラーブラック／テンコ	リザンガ・VX	15	20	悪の心に満ちた森のダンジョン
地獄の沼地	沼(秋)	7	ドレイク／パク／パクーパ／リザガン／ケルベロス	ケルベロス・F	20	25	意地悪な分かれ道があるダンジョン
大冥宮	洞	8	ゾンミー／アッキー／コッツーナイト／デーモン／G・デーモン	ドラゴンゾンビ	25	30	冥界へと続く洞窟のダンジョン
中央砂漠	砂	1	ゴースト／マミー／カラス／ムーワ／デスムーワ	バジリスク	30	35	果てしなく広がる砂漠のダンジョン

［レアダンジョンリスト］

新たに公開されたレアダンジョンは、この16種類。もとになるCDの中には、現在では入手が困難なタイトルもあり、全部にチャレンジするのは難しいかも。運良くCDが手もとにあったら、さっそく再生してみよう。

CDタイトル	CDアーティスト	ダンジョン名	地形	階数	生息モンスター
バタフライ	マライア・キャリー	遊びの森	森(春)	5	ムイムイ／ドクムイ／シルキュー／チョリッパー／オハナボウ(C)
レット イット ビー	ザ・ビートルズ	昆虫村	森(夏)	4	ムイムイ(C)／ドクムイ／コロ／ランディータ／ミーンファウル
クリピティック ライティングス	メガデス	呪いの沼	沼(夏)	1	パフー／ムーワ／クロスネッシャー／ファラウェイ(C)／ブラスグ(C)
炎の導火線	ヴァン・ヘイレン	陽の封印所	赤	4	ギターヒーロー／ギガボムナッポー／タコウィンナー(C)
アペタイト フォー ディストラクション	ガンズ・アンド・ローゼス	迷わずの森	森(夏)	2	ギターヒーロー／ダイヤヘッズ／エビロボ／タコウィンナー／テンコ
リボルバー	ザ・ビートルズ	鳥獣保護区	森(夏)	3	ピーピー／カラス
スプリングカフェ	川崎 洋子	名利のほこら	洞	6	カブリン／ギガボムナッポー／タトト／タコカリン (C)／リザンガ (C)
Love	河村 隆一	無垢の結晶	氷	11	G・デーモン／ドラパピー／ドラゴンゾンビ／コダマ(C)／ダイヤヘッズ(C)
もののけ姫 イメージアルバム	ー	きわものの森	森(秋)	5	ゴーグ／シェイムリス／キピ／コダマ(C)／タトト(C)
リトルサーカス	ソフィア	地獄の街	塔	6	ムイムイ／デスクラブ／バジリスク／ポセイドン(C)／アッキー(C)
チャラ ザ ベスト／BABY BABY BABY…	チャラ	食料の森	森(夏)	1	マリン／ポポス／パク／マリン(C)／サタンシャーク(C)
ウィンターフォール	ラルクアンシェル	凍てつく洞窟	氷	3	フロストドラゴン／イエティ／パフー(C)
その胸の中でずっとずっと	森口 博子	雪女の繁華街	氷	5	ヴィライノース／フンドウ／コロ／サタンシャーク(C)／リザンガ(C)
Folder	パラシェーター	息吹の森	森(春)	3	キラーブラック／ケルロン／ドラパピー／ドラパピー(C)／ドラゴン(C)
眩暈～めまい～	ラピュタ	収穫の森	森(秋)	6	チクリン／ケルベロス／シャド／フンドウ(C)／ギョジー(C)
ゴジラ／ザ・アルバム	ー	暖冬ぎみの森	森(冬)	3	リザージュ／ファラウェイ(C)

※“(C)”のマークがついているモンスターは、通常とは色違いのものです。

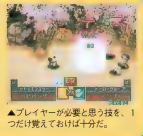
モンスターコンプリワールド

●魔力タイプのモンコン技のメリット

▶属性を持たないモンスターはいないので、使い方次第では、かなり役に立つのだ。

今回のリストで紹介する魔力タイプのモンコン技は、物理タイプのモンコン技と比べると、やや攻撃力が劣る。しかし、大半の技が火、風、氷などの属性を持つという大きな特徴があり、反対の属性を持つ敵のモンスターに使うと大ダメージを与えられるのだ。うまく敵の弱点を突ければ、物理タイプの技以上の効果が期待できるぞ。

パラメータアップの技は手放すな!

「チャージピアリス」や「スティフマスィ」などのパラメータをアップする技は、同時に使用者のHPを回復する効果もある。このタイプの技は、必ず1つは手放さずに持っておこう。あると役立つことうけあいだぞ。

▲プレイヤーが必要と思う技を、1つだけ覚えておけば十分だ。

[モンコン技リスト]

魔力タイプのモンコン技は、〝コウゲキ〞ではなく〝マリョク〞のパラメータの数値が効果に反映される。腕力で勝負するタイプのモンスターが覚えても、あまり意味はないのだ。モンスターの長所を生かせる技を修得することも大事だぞ。

技名	特殊効果	攻撃力	回数	命中	追加効果	追加命中	消費量	属性	備考
フレアウォール	なし	45	1	85	敵の攻撃力を下げる	10	5	火	火属性の初歩の技。たまに敵の攻撃力を下げる
フレイムランス	敵の守備力をある程度無効化	50	1	80	敵の攻撃力を下げる	5	7	火	炎の槍を無数に出現させ、敵を貫く酷い技
リヴァルヴフレア	なし	30	3	75	なし	—	8	火	炎の竜巻を発生させて、敵を焼き払う
ヒートフレア	なし	70	1	90	敵の攻撃力を下げる	60	9	火	高密度に結集した炎の爆発。ボス戦で有効
テラ・アトミック	なし	100	1	85	なし	—	10	火	超高熱で敵を攻撃。威力はあるが玉の消費も大きい
アイス	なし	15	1	100	なし	—	2	氷	氷属性の初歩の技。氷の塊を敵にぶつける
コールド	なし	35	1	95	敵の命中率を下げる	15	4	氷	強力な冷気で敵を包み込む。まあまあの威力
フリーズウォール	なし	45	1	85	敵の命中率を下げる	10	5	氷	氷の壁に敵を閉じこめる。追加効果が決まると嬉しい
クリスタルランス	敵の守備力をある程度無効化	50	1	80	敵の命中率を下げる	5	7	氷	氷の槍で攻撃。思ったより大きなダメージが出る
ヘイルストーム	なし	12	6	100	なし	—	8	氷	大量の雹を降らせての連続攻撃。壮快な技
アイスプリズン	なし	40	3	75	なし	—	10	氷	氷の牢獄に閉じこめての連続攻撃。破壊力抜群
ライト	なし	15	1	100	なし	—	2	光	光属性の初歩の技。一筋の光明で敵を攻撃
ライトニング	なし	35	1	95	敵の守備力を下げる	15	4	光	雷で攻撃。追加効果が便利で、序盤は役に立つ
レーザーウォール	なし	45	1	85	敵の守備力を下げる	10	5	光	光の柱に敵を閉じこめる。これも序盤のつなぎ技
シャインランス	敵の守備力をある程度無効化	50	1	80	敵の守備力を下げる	5	7	光	光の槍で攻撃。玉の消費量のわりに威力はいまいち
レイレイン	なし	15	5	75	なし	—	8	光	空から降りそそぐ光の連続攻撃。かなり使える
レーザーキャノン	なし	90	1	90	なし	—	9	光	極太の光線で敵を貫く。威力もエフェクトも派手
ジャッジメント	最大HP−現在HP÷10が攻撃力	—	4	85	なし	—	10	光	裁きの光で攻撃。ダメージを受けているほど強力に
ペブル	なし	15	1	100	なし	—	2	土	土属性の初歩の技。石を敵の頭上に落とす
ディグ	なし	35	1	95	敵の素早さを下げる	15	4	土	巨大な土の針が突き出して敵を攻撃。威力は低め
アースウォール	なし	45	1	85	敵の素早さを下げる	10	5	土	大地の壁に敵を閉じこめる。それなりの威力
ストーンランス	敵の守備力をある程度無効化	50	1	80	敵の素早さを下げる	5	7	土	石の槍で攻撃。玉の消費量に見合ったダメージは出る
ストーンプレス	なし	80	1	85	敵を石化させて動けなくする	35	8	土	巨大な岩を空から落とす。最後まで使える便利な技
ガイアスパウト	攻撃力が40、30、20、10と変化	—	4	90	なし	—	10	土	大地のあらゆる力で連続攻撃。変則的だが威力はある
ブリーズ	なし	15	1	100	なし	—	2	風	風属性の初歩の技。そよ風のカマイタチにで攻撃
ウィンド	なし	35	1	95	なし	—	4	風	風の刃で敵を攻撃。レベルの高い敵には通用しない
ストームウォール	なし	45	1	85	なし	—	5	風	風の柱に敵を閉じこめて攻撃する。まあまあの威力
エアーランス	敵の守備力をある程度無効化	50	1	80	なし	—	7	風	鋭い烈風で敵を攻撃する。強力で使い勝手がいい
ハリケーン	なし	40	2	85	なし	—	8	風	竜巻に敵を巻き込む。追加効果はないが威力は高い
ダークウィンド	なし	70	1	90	なし	—	10	風	邪悪な竜巻で攻撃。「ハリケーン」の方が使えるかも
ドロップ	なし	15	1	100	なし	—	2	水	水属性の初歩の技。水滴を落として敵を攻撃する
ウォーター	なし	35	1	95	敵の魔力を下げる	15	4	水	雨を降らせて攻撃。序盤はこのレベルの技で十分戦える
ミストウォール	なし	45	1	85	敵の魔力を下げる	10	5	水	霧の中に敵を閉じ込める。強力な技へのつなぎ
スティームランス	敵の守備力をある程度無効化	50	1	80	敵の魔力を下げる	5	7	水	無数の水の槍を生み出して敵を貫く。威力はまあまあ
アクアフラッド	なし	80	1	85	なし	—	8	水	泡の洪水で敵を飲み込む。スタンダードに威力を発揮
マーキュリー	なし	60	2	75	なし	—	10	水	爆発的な水の流れで敵を押しつぶす。威力は申し分なし
レス	なし	15	1	100	なし	—	2	無	自然の力で攻撃する。無属性の攻撃では最も威力が低い
ムーンウェイブ	なし	50	1	80	なし	—	6	無	月の光で攻撃する。モンコン玉の消費が多く使いづらい
ソロモン	なし	50	1	80	なし	—	5	無	次元の狭間のエネルギーで攻撃。安定した性能を持つ
イクス	敵の強さで攻撃力が変化	—	1	80	なし	—	5	無	敵のレベルが使用者のレベルより高いほど攻撃力アップ
スターフォール	なし	100	1	100	なし	—	10	無	隕石を敵に落として攻撃する。最後の切り札
レインボウ	全属性で攻撃	30	6	85	なし	—	10	特殊	火、氷、光、土、風、水の順番に属性の攻撃を繰り出す
アイン	敵の守備力をある程度無効化	100	1	100	なし	—	10	無	全てを破壊する攻撃。防御力の無効化でダメージ増大
デスアピア	なし	65	1	100	なし	—	7	無	死神の鎌で攻撃する。モンコン玉を節約したいときの技
アクティブ	使用者のHPを回復する	—	1	100	なし	—	5	無	HP回復。ほかの技に比べて消費が大きく使いづらい
チャージピアリス	使用者の攻撃力を上げる	—	1	100	使用者のHPを回復する	100	2	無	攻撃力アップと同時にHPを回復。超使える
スティフマスィ	使用者の守備力を上げる	—	1	100	使用者のHPを回復する	100	2	無	守備力アップと同時にHPを回復。あれば便利
クイックフロゥ	使用者の素早さを上げる	—	1	100	使用者のHPを回復する	100	2	無	素早さアップと同時にHPを回復。回復目的で使う
マジカルスパーク	使用者の魔力を上げる	—	1	100	使用者のHPを回復する	100	2	無	魔力アップと同時にHPを回復。超使える
チャージブレイク	なし	10	1	90	敵の攻撃力を下げる	80	2	無	地味だが便利。ボスとの戦闘で特に有効
ガードクラッシュ	なし	10	1	90	敵の守備力を下げる	80	2	無	地味だが便利。「マジカルスパーク」との併用は強力
クイックドロゥ	なし	10	1	90	敵の素早さを下げる	80	2	無	敵の素早さを下げる。あれば使う程度
マジカルランブル	なし	10	1	90	敵の魔力を下げる	80	2	無	魔力タイプの技を使う敵には効果絶大
ナースコール	使用者のHPを回復	—	1	100	なし	—	2	無	パラメータアップの技を覚えるまでは、これで代用
インジェクシュン	使用者のHPを大幅に回復	—	1	100	なし	—	4	無	HPを大幅に回復できるが、玉の消費も多い
ヘルシィ	使用者のHPと毒を回復	—	1	100	なし	—	2	無	HPの回復と毒の治療を同時にできる。便利な回復技
召喚インフェルノ	なし	18	6	75	なし	—	10	火	炎の精霊を召喚して空から炎を降らせる。威力なら一番
召喚フェンリル	なし	40	2	80	敵を毒で侵しHPを減らす	40	10	氷	氷の精霊を召喚して冷気で攻撃。毒の追加効果が魅力
召喚レリエル	なし	30	3	85	なし	—	10	光	光の精霊を召喚して光球で攻撃。悪魔や死人に効果大
召喚ギガント	なし	100	1	90	敵を石化させて動けなくする	30	10	土	地の精霊を召喚して大地の隆起で攻撃。石化が魅力
召喚ウインダール	敵のHPを吸収する	20	3	80	なし	—	10	風	風の精霊を召喚して竜巻で攻撃。HPの回復も可能
召喚アクエリア	なし	20	5	75	敵を眠らせて行動不能にする	35	10	水	水の精霊を召喚して竜巻で攻撃。眠りの追加効果が魅力
召喚ポリバケ2	なし	15	6	100	なし	—	10	無	ゴミ箱みたいなものを召喚して、ゴミで攻撃。百発百中

※表の項目で「追加命中」は追加効果の命中率を、「消費量」はモンコン玉の消費量を示します。

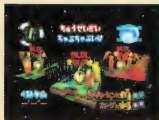
サルゲッチュ

今回は序盤6ステージを一気に攻略。完全クリアに必要なガチャメカもフォローしているので要チェックだ！

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、PS(12ブロック)、AC専用(DS対応)

感覚的に無理のないアナログスティックでの操作、適度な難易度を支える親切なチュートリアル機能など、非常に良質なACTに仕上がっている『サルゲッチュ』。多彩なガチャメカの使い方も自然に覚えられるので「ACTは苦手」という人にもオススメの1本です。また、ピポサルの動きや表情もかなりイイ感じで、見ているだけでもかなり楽しい。プレイに疲れたらサルレーダーでステージ内のピポサルたちを見てみるのもオススメですよ。（大明）

序盤6ステージ&ヒロキアタック徹底攻略!?

今回は序盤6ステージの完全クリア攻略とヒロキアタック、タイムアタックのワンポイント攻略をしていくぞ。序盤は難易度も高くなく、アナログスティックの操作に慣れるにはもってこい。今のうちに各ガチャメカの操作を完全にマスターしておこう。

◀今回の攻略を読んで全ステージのピポサルを捕まえよう！

サルチェック エナジーチップの集め方

エナジーチップは100個集めると、カケルが1人増えるという重要アイテム。実はこのエナジーチップ、クリアしたステージに再び来ると復活しているのだ。これを繰り返せばアッという間に100個たまるぞ。

▲すべて取ったら一度脱出してからまた来よう。すると…

▲なんと、全部復活しているのだ！ ぜひ覚えておこう。

サルチェック スペクターコインを見逃すな！

スペクターコインは一定数取ることによりミニゲームができるようになる。中には特定のガチャメカを使わないと取れないコインもあるので、まめに各ステージに来て取り逃しのないようにチェックしよう。

▲わかりにくい場所が多いので、視点変更を活用して見つけよう。

▲スペクターコインを集めてミニゲームにチャレンジ！

ステージ攻略 中生代

中生代の各ステージは危険なトラップなどがほとんどないので、安心してピポサルを捕まえられる。"いないフリ"や臨機応変なガチャメカの切り替えなどの基本操作を練習しよう。

こだいのはらっぱ

まずはここで小手調べ

このステージはフィールドが狭いので、ピポサルを見失うことは少ないはず。ハイハイで気づかれないように近づき、メカボーで倒してからゲットアミで確実に捕まえる練習をしよう。ステージ奥の丘にいるピポサルは、一度丘の上から下に誘い出し、そのあとハイハイで近づけば捕まえやすいぞ。ちなみに、崖の上にいるピポサルはトビトンボがないと捕まえられない。トビトンボを手に入れたらもう一度来よう。

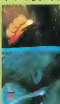
▲ランプの色が赤にならないように注意しつつ、ハイハイで近づこう。

◀まずは1匹ゲッチュ！ ゲットアミの届く間合いまで近づいたら迷わず使おう。

完全クリアに必要なガチャメカ
ゲットアミ・メカボー・トビトンボ

ちゃぷちゃぷいけ

初期装備で完全クリア可能！

ゲットアミとメカボーだけだと一見完全クリアは無理そうなステージだが、実は全部のピポサルを捕まえることができる。まず、メッセージポストのそばの高台のピポサルは、近くの木の上からジャンプすれば捕まえられる。次に、高い崖の上にいるピポサルはミズメカで水中から裏に回ればＯＫ。このステージで要注意なのがいきなり地面から出てきて弾を撃ってくる敵だ。地面の影を見つけたら出現と同時に倒してしまおう。

▲上の写真の位置にいるピポサルは、恐竜からジャンプして捕まえよう。

◀水中にもエナジーチップやスペクターコインがあるので、全部取っていこう。

完全クリアに必要なガチャメカ
ゲットアミ・メカボー

きょうりゅうバレー

パチンガーで完全クリア！

スタート地点の上にある滝の裏にはピポサルがいるので見逃さないように。滝の右奥にあるオリはパチンガーを手に入れたらもう一度来よう。それ以外のピポサルは下のコラムを参照してほしい。

2匹の恐竜に要注意

ティラノサウルス

ティラノサウルスは壁におびき寄せて突進させよう。これを何回か繰り返すとしっぽにいるピポサルを捕まえられるぞ。

プテラノドン

動いている殻をメカボーで叩いて追い出そう。ただし、あまり巣の上にいると空中に持っていかれてしまうので要注意。

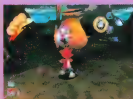
完全クリアに必要なガチャメカ
ゲットアミ・メカボー・トビトンボ
パチンガー・サルレーダー

ステージ攻略 新生代

新生代から難易度が上がってくる。ピポサルの捕まえ方がわからない場面も出てくるはずなので、メッセージポストでまめにアドバイスをチェックしておきたいところだ。

ジャングルリバー

サルレーダーを有効利用しよう

スタート地点の周りにいるピポサルを全部捕まえたら、水門をくぐって別のフィールドに移動しよう。１カ所だけトビトンボがないといけない場所があり、そこにはボスのジャンボウッディーが待ち構えている。そいつを倒したらそばの崖の下に隠れているピポサルをレーダーで見つけてゲットしよう。

▲サルレーダーを使えば、隠れたピポサルも見つけられるぞ。

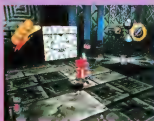
ジャンボウッディーはこう倒せ!

初のボスとなるジャンボウッディー。まず、本体を守っている両手にダメージを与えて本体のガードを解く（上の写真）。ガードが解けたらメカボーで叩こう。ちなみにパチンガーを持っていれば、離れた場所から攻撃できるので、ノーダメージで倒せるのだ（下の写真）。

完全クリアに必要なガチャメカ
ゲットアミ・メカボー
トビトンボ・サルレーダー

ナンデココにいせき

開閉する床がポイント

ここでのピポサル探しのほとんどは遺跡の中になる。遺跡の中で注意する必要があるのが分裂する敵だ。分裂したらすぐに攻撃しないと囲まれてしまうぞ。通路の途中に開閉する床が２つある場所があり、壁の向こうにピポサルがいる。ここはピポサルがスイッチを踏むと手前の床が開く仕掛けになっているので、床が開いたらわざと落ちよう。すると、壁の向こうにいるピポサルのところまで行くことができるぞ。ただし、間違っても奥の床に落ちないように。

▲警戒中のサルはスイッチに近づかないので、壁にはあまり近寄らないように。

空中にいる敵はパチンガーで!

右の写真の場所で移動するときにやっかいなのが空中にいる敵だ。攻撃を受けると崖の下に落とされる危険があるので、まずパチンガーで倒してから柱の上を移動していこう。

▲パチンガーなら離れたところから簡単に倒せるぞ。

完全クリアに必要なガチャメカ
ゲットアミ・メカボー・パチンガー
トビトンボ・サルレーダー

ダレガタテタいせき

パチンガーの練習ステージ

敵が遺跡の入口を守っているところは、パチンガーでスイッチを押して扉を開けてから一気に駆け抜けよう。遺跡の中に入ると針の山の向こうにピポサルがいる。ここはパチンガーでスイッチを押すと道が出現するので、それを渡ってピポサルを捕まえに行こう。オリの中にいるピポサルはラジヨンクを使って追い出せば簡単に捕まえられるぞ。

▲柱の上にいるピポサルは、柱を壊してから捕まえればいい。

パチンガーで道を作れ!

離れた場所にあるスイッチは、パチンガーで押す。こういった場面は後半でもかなりあるので、このステージで練習しよう。

▲Ｌ２ボタンで視点を切り替えてから撃とう。

◀攻撃だけでなくこういった使い道もある。

完全クリアに必要なガチャメカ
ゲットアミ・メカボー・トビトンボ
ラジヨンク・サルレーダー・パチンガー

ワンポイント攻略 ヒロキアタック パート1 HIROKI ATTACK

左スティックさばきがすべてなのだ!

ヒロキアタックは１番でゴールするとスペクターコインが５枚手に入るので、何としても勝ちたいところだ。ここではコース内の各ポイントを順を追って攻略していくぞ。まず、スタート直後のプールに入ったらＲ１ボタンで必ず加速。次の溶岩地帯はヒロキのほうがかなり速い。抜かれて当然のところなので、あわてずミスのないようにジャンプしよう。溶岩地帯の後の坂はインギリギリを滑ってそのままプールへ。最後の難関の鉄球地帯は、判定のない鎖の部分を通っていけばいい。鉄球に当たりそうになったらジャンプで逃げよう。うまくいけば１分を切ることが可能だ。

◀足場のある方向に正確に左スティックを倒そう。

▲最後の難関である鉄球ゾーン。ここがヒロキを抜く最後のチャンスだ。

ワンポイント攻略 タイムアタック TIME ATTACK

ガチャメカを駆使して最短コースを構築しよう!

タイムアタック攻略はベストルートの構築につきる。その際に基本となるのが、ピポサルの位置と使うべきガチャメカ、エナジーチップの場所だ。ガチャメカでオススメなのがトビトンボとダッシュフープ。縦軸の移動はトビトンボで、横軸の移動はダッシュフープで行うとタイムを短縮できるぞ。また、エナジーチップは取ると一定時間タイムが止まる優れもの。エナジーチップが連続している場所をルートに組み込めば、かなりタイムを縮めることができるのでぜひ覚えておこう。

◀タイムによってランクは３つある。目指せゴールドランク！

▲どのガチャメカをどの場面で使うか。ベストルートが完成するまで試行錯誤すべし。

メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～

中盤７ステージを一挙攻略!! 手強いザコ敵と通常武器が効かないボスの倒し方を徹底解説！

発売中	▶¥5,800 ▶SCEI
AVG	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

ヨーロッパの精鋭スタッフが丹精こめて作ったこのゲーム。欧米ではすでに100万本に届く勢いの大人気ソフトだそうですよ。強敵に稲妻のスペシャル攻撃を使ったときの壮快感や、効果的な武器を発見したときのヨロコビを体験したら、その人気にも思わず納得のはず。日本のユーザー向けにいろいろ調整されているので、洋ゲーにありがちな理不尽さも感じないしね。ゲーム全体の雰囲気もいいから、ファンタジー好きには特にオススメです。（トモザネ）

中盤以降の難関ステージを徹底攻略!!

骨太なアクションのおもしろさと、ちょっと頭を使う謎解きの両方が楽しめる『メディーバル』。攻略第２弾の今回は、「封印の地」から「幽霊船」までの７ステージを一気に駆け抜けるぞ。基本的には１本道で行けるルートだが、重要アイテムである悪魔の像と、２つのドラゴンの宝石を取っていなければ完全クリアは無理。これらのアイテムを取り忘れている人は、前回の攻略を参考にして前のステージに戻ってみよう。

ポイント 終盤のオススメの武器

▲魔法の剣は超強力。苦労していたザコも一撃でオシマイだ!!

「封印の地」から「幽霊船」までのポイントをチェック!

封印の地

パズルの謎解きに挑戦!!

ここは今までの冒険の成果を試される難解ステージ。謎解きの要素も多く、敵も急激に強くなっているぞ。また、「眠れぬ街」で手に入るアイテム、悪魔の像がないことには聖杯が取れないし、ボス戦にたどり着くこともできない。持っていない人は取りに戻ること。スタートしたら、まずは邪魔なドラゴントードを倒しながら、丸太のリフトでドラゴンバードの巣に向かおう。３つの卵を転がして割ると石盤が見つかるので、その石盤を使い、沼地を越えて封印の墓に行くのだ。墓の扉の前で悪魔の像を使うと、聖杯と暗黒の紋章がある場所に降りることができる。ここでは壁のパネルに注目。中央に集まるキズの数の通りにパネルを踏むと、強敵シャドーデーモンたちが解放される。周りの鉄格子が開いたら暗黒の紋章を手に入れて、２匹のストーンデーモンがいる左側の門から中に入ること。ここまでたどり着いたプレイヤーだけがボスと戦えるのだ。

▶聖杯が実体化したら暗黒の紋章があった場所に取りに戻ろう！

◀ドラゴンバードの巣で巨大な足に攻撃される。ダメージを受けないように素早く卵を割って石盤を取ろう！

▶次に石盤を使って奥に進む。封印の墓の扉に向かって悪魔の像を使うのだ。中に降りるとそこは封印の地。

◀次にパネルのパズルを解いて、暗黒の紋章をゲット。「炎→渦巻き→波→噴水」の順番でパネルを踏もう！

▶暗黒の紋章を手に入れたら、ボスのいる部屋の入口を守るストーンデーモンを停止できる。いよいよボス戦だ。

BOSS レッドフライングデーモン 止まったときに１匹ずつ狙え

死者たちの沼

ナパーム弾に近寄るな！

ここは沼地に落ちると即死。ジャンプのテクニックが試されるステージだ。バラバラに浮いている魂の兜を集めて船頭に渡せばステージクリアできるぞ。点在するナパーム弾は他のステージでは非常に有効だが、ここは沼地の上の細い陸地のためにリスクが高すぎる。また、ここの敵にはダメージを与えることのできない鐘の兵士がいる。ハンマーの衝撃波で押し出して倒すこと。古い戦車がある広場の横の回復ボトルとライフボトルは見落とさないように注意しよう。

▶ズラリと並んだナパーム弾。誘爆すると逃げ場がなくなるので無視しよう。

▲◀魂の兜を1つ取るたびに陸地と陸地を結ぶ橋が消えるのだ。奥は古い戦車がある広場。坂道を下ると戦車が追いかけてくるのでダッシュで逃げろ！

渦巻く湖

湖の渦を止めろ!!

▲湖の周りに３つある水晶装置に石盤を当てはめる。すると渦巻いていた湖が静まり、中心へ入れるのだ。

ここは謎解きの要素の少ないアクション主体のステージだ。「死者たちの沼」と違いジャンプすることは少ないが、落ちたら即死なのでショルダーアタックは控えよう。橋の真ん中にあるレバーを動かすと道が３方向に分岐する。石盤を集め水晶装置を発動させて渦を止めること。聖杯は、湖の中を進んで陸に上がったところに置いてあるので忘れずにゲット。ここで現れるトッドデーモンは、飛び道具が効きにくいので剣で応戦しよう。

▶渦が止まると中に入れるように。敵がいないのでアイテムを楽に取れるのだ。

▶亀の甲羅のようなボディを持つタフな強敵、トッドデーモン。

水晶の洞窟

2つのドラゴンの宝石を使おう！

「パンプキング」と「地下牢」のステージで手に入るドラゴンの宝石が、ついにこのステージで役に立つぞ。まずは洞窟の入口で飛んでいるフライングシャドーデーモンを飛び道具で撃ち落とし、洞窟内部に進もう。グルグル回っている水晶の刃のそばにアイテムがあるが、刃の中心部を歩けばダメージは受けない。水晶に閉じこめられている魔物を倒したら、ドラゴンの宝石を彫刻にはめ込んでボスのドラゴンを呼び出そう。ドラゴンを倒せば最強武器の1つである龍の涙を手に入れることができるのだ。なお、水晶の中のピグモンキーは簡単に倒せる。自分から水晶を割って攻撃してくるライノタウロスにはジャンプしながらの攻撃が効果的だぞ。

▶入口のフロアにある聖杯。実体化した後は、忘れずに取りに戻ろう！

▶水晶を割って襲ってくるライノタウロス。ジャンプしてハンマーで叩きつぶせ！

◀ドラゴンを呼ぶのに必要な2つのドラゴンの宝石。彫刻に当てはめるのだ。

BOSS ドラゴン
地面を叩いて岩を落とせ！

ガローズの絞首台

ゴーストドラゴンから逃げろ！

前半は敵を倒しまくり、後半は逃げ回る構成のステージ。敵はスキューマン、ハングマン、マミーゾンビ、ゴーストドラゴンの4種類がいる。矢が刺さっているスキューマンは走って攻撃してくるが、避けながら剣のスペシャル攻撃を使えば簡単に倒せるはず。首を吊っているハングマンは後ろに回り込めば楽に仕留められるが、複数のときが多いので周りに警戒が必要。マミーゾンビは攻撃力が強いから優先的に倒すこと。龍の門に入るには龍の涙を使うのだ。スイッチを押すと無敵のゴーストドラゴンが登場。ダッシュで逃げながら鉄格子を上げて聖杯を取るべし。

▲炎のバリアに守られている龍の門。龍の涙を装備して龍に変化すると中に入れるようになるのだ。

▲龍の門を奥に進むとスイッチがあり、ゴーストドラゴンがいる場所に行ける。4つのスイッチを押すと対応した鉄格子が上がり、聖杯や金貨、回復ボトルが手に入るぞ。

▶ガローズはドラゴンの聖地。そこを荒らした者は許さないとばかりに襲ってくる無敵のゴーストドラゴン。

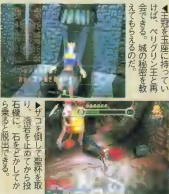
ペリグリン城

農民を助けてあげよう！

ここは多数の仕掛けが待ち受ける難関ステージ。強敵シャドーデーモンは、3匹以上に囲まれたときが怖い。稲妻のスペシャル攻撃で一網打尽にしよう。最初はお城へ続く橋が上がっていて中に入れないが、ニワトリを誘導して奥にあるエサを食べさせると道が開けるはず。城壁の内側に入ったら、捕まっている農民を助けた後、城内に進み王冠をゲット。これを玉座で使うと王様に会えるのだ。ボスを倒して脱出するときは残り時間が少ないが、聖杯を取るのを忘れないように！

◀▲まずはニワトリを追い立ててエサを食べさせよう。農民を助けるときは、シャドーデーモンを稲妻で倒し、炎を叩いて消してからレバーを押す。助けた後に入口に戻ると王冠が手に入るのだ。

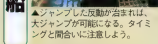
◀王冠を玉座に持っていけば、ペリグリン王と再会できる。城の秘密を教えてもらえるのだ。

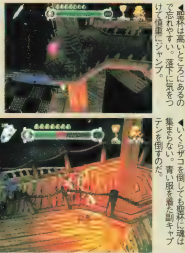
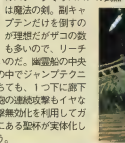
▶ザコを倒して聖杯を取り、溶岩を止めてから投石機に。石をどかしてから乗ると脱出できる。

BOSS ストーンゴーレム
武器が効かないなら、押せ！

幽霊船

青い服の副キャプテンを狙え！

▲ジャンプした反動が治まれば、大ジャンプが可能になる。タイミングと間合いに注意しよう。

大きな幽霊船が舞台のテクニカルなステージ。敵には何度も甦る三等兵と海賊兵がいるが、グループに1人いる青い服の副キャプテンを倒せば他の兵も崩れ落ちるのだ。このステージでオススメの武器は魔法の剣。副キャプテンだけを倒すのが理想だがザコの数も多いので、リーチが長く威力も強い魔法の剣が使いやすいのだ。幽霊船の中央部はけっこう難関。今までのステージの中でジャンプテクニックが一番必要とされるぞ（誤って落ちても、1つ下に廊下の階層があれば助かるが）。タルと大砲の連続攻撃もイヤな感じだが、ショルダーアタックでの攻撃無効化を利用してガンガン進むのがコツ。マストの上の方にある聖杯が実体化したら、ボスと戦う前に必ず取りに行こう。

◀聖杯は高いところにあるので忘れやすい。落下に気をつけて慎重にジャンプ。

◀いくらザコを倒しても聖杯に魂は集まらない。青い服を着た副キャプテンを倒すのだ。

BOSS キャプテンゼロ
大砲を撃ちまくれ！

UFO -A DAY IN THE LIFE-

17名分のばっちシーンの位置とタイミングを大公開！　これで序盤で悩むことはないぞ。

発売中	▶¥5,800　▶アスキー
ETC	▶MC（1ブロック）

何ともシュールで奇妙なキャラクターが登場するこの作品。彼らの動きを見ているだけでも楽しいので、ぜひじっくりと観察してみてほしい。効果音の使い方も凝っているので、よく聞いてみると楽しいぞ。ゲームに慣れないとなかなか先に進むことはできないけど、いったんコツをつかめば、宇宙人のいそうなところがすぐわかるようになる。でも、効率よくさっさと進めるよりも、じっくりとアパートの住人たちの生活をのぞき見(？)してほしい。　（殿）

17名の乗客のばっちシーン+αを大公開!!

遭難した宇宙バスの乗客をチキューのアパートで救出するのがゲームの目的。しかしチキュー上ではフロンガスと電磁波の影響で、乗客の宇宙人たちを肉眼で確認することができない。乗客を救助するためには、彼らのいそうなところを特殊カメラ「コスモスキャナー」で撮影し、存在を確認する必要がある。乗客を確認できる「ばっちシーン」を撮るにはカメラのフレーム位置とシャッターのタイミングが重要。今回は17名の乗客のばっちシーンを公開するぞ。

▲住人のようすをよく見て、少しでも不自然なところがあればすかさず激写しよう。

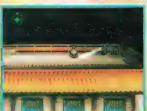
宇宙人救出チャート

チャートの中の宇宙人で名前の後ろに数字がついているものは、その順番で最後まで撮影して初めて救助できる。１回撮影しただけでは救助できないので注意！

部屋	時間	宇宙人
102	0:00	リトルマンボ
ROKA	0:00	フラットウッズ
105	1:00	ソピカ①
		ソムリエ①、②
202	0:00	ソピカ②
105	5:00	もっくん
		マブッチ
ROKA	0:00	バナナ7
203	1:00	モン・プティ
101	[illegible]	クボタ①、②
203	3:00	ノミック①
	4:00	ノミック②
101	[illegible]	カンゼオーン
	[illegible]	チャーリー・ワット①
ROKA	[illegible]	たい・ディリアム
202	[illegible]	のりくみいん1
201	[illegible]	リモッコ
203	6:00	ドリマートン
	7:00	メグミー
		キャットママ
ROKA	2:00	パッカー
201	[illegible]	ザーマン
103	[illegible]	アステアー①、②
	[illegible]	チャーリー・ワット②
102	[illegible]	ゲソラ①
	[illegible]	ゲソラ②
	[illegible]	ゲソラ③
	[illegible]	ゲソラ④
201	2:00	デンスケ①
	[illegible]	デンスケ②
		ドリマートン

※表の先頭の３ケタの数字は、部屋の番号を表しています。

コスモセンサーを活用しよう

画面内のどこかに乗客が現れると、画面左上のコスモセンサーが反応する。このセンサーを頼りにして捜索を進めよう。ただしセンサーは乗客の出現には反応するが、その人数までは把握できない。乗客を複数救助できる場所では要注意だ。

▲コスモセンサーが反応したときは、画面内のどこかに乗客が出現している。

102 0:00

▲壁の穴からネズミが４匹出てくるので、その真ん中を激写！

➡ ROKA/0:00へ

ROKA 0:00 フラットウッズ

▲猫が何もないところに向かって威嚇しているので、そこを撮影。

➡ 105/1:00へ

ROKA 0:00

▲おっさんがいきなり転ぶので、その足元を撮る。

➡ 203/1:00へ

105 1:00

▲何者かが画家の絵に落書きをするので、そこを撮影。

105 1:00

▲男がソファーに座ってワインを一口飲んだ瞬間、右側を撮影。

105 1:00

▲男が落書きされた絵を見てワインを吹き出す。この右上を撮る。

➡ 202/0:00へ

202 0:00

▲画家が絵を描いている途中せきをするので、その右側を撮影。

➡ 105/5:00へ

105 5:00

▲男が植木に水をやるので、植木を撮影すると発見できるぞ。

➡ TO BE CONTINUED･･･

203 1:00
▲猫のエサがどんどん減っていくので、そこをすかさず撮影。
➡ 101/0:00へ

101 0:00
▲親父が部屋に入ってきて酒を飲み出す。その酒ビンの左側にいる。

101 0:00
▲親父が飲みつぶれて寝たあと、ちゃぶ台の前で寝ている。
➡ 203/3:00、4:00へ

203 3:00
▲ＯＬが寝床（？）から出てきて手を掻いているところを撮影する。

203 4:00
▲猫がいきなり暴れ出すので、そこをすかさず激写！
➡ 101/1:00、3:00へ

101 1:00
▲親父が仏壇を閉めてしまうので、どいたらそこを撮影。

101 3:00
▲勉強している子どもの足がしびれるので、足元を撮影。
➡ ROKA/1:00、2:00へ

ROKA 1:00
▲屋上にいる猫の視線の先を追うと、飛びまわる乗客を発見！
➡ 202/1:00へ

ROKA 2:00
▲201号室の前にいると音楽が聞こえてくる。そのときを撮影。
➡ 201/0:00へ

201 0:00
▲テレビの画面が砂嵐に変わる。その瞬間をすかさず撮影。
➡ 103/0:00、2:00へ

103 0:00
▲ハッカーがキーボードを叩いている瞬間に、机の右側に出現。

103 0:00
▲ハッカーが右手を振り上げた瞬間にすかさずシャッターを切る。
➡ 201/2:00、4:00へ

103 2:00
▲ハッカーの左下にある明かりが消えていく。そこにいるぞ。
➡ 102/1:00～4:00へ

201 2:00
▲魚が水槽外に引き上げられた瞬間を撮影。タイミングがシビア。

201 4:00
▲サラリーマンがタバコに火を着けた瞬間、テーブル上に出現。
➡ TO BE CONTINUED･･･

102 1:00
▲窓の外を自転車が通り過ぎた瞬間、窓を撮影する。

102 2:00
▲窓の外に屋台が止まる。すると窓の右上の方に出現するぞ。

102 3:00 ゲソラ
▲パトカーが通り過ぎた瞬間に窓を撮影。タイミングを逃すな。

102 4:00 ゲソラ4
▲窓の外をバイクが通ったら撮影。これまたタイミングが厳しい。
➡ TO BE CONTINUED･･･

まだ救出できない宇宙人たち

今回の攻略で行けるようになる場所には、姿は確認できるがまだ救出できない乗客がいるところもある。彼らを救出できるのはもう少し先の話だ。

のりくみいん1
▶1:00に202号室に出現。撮影しただけでは助けられないぞ。

ドリマートン
▶4:00ごろ201号に現れる。住人がうなされ始めたらベッド横を撮影。

ドリマトーン
▶こちらは203号室で6:00ごろ、クローゼットの右下あたりに現れる。

キャットマダム
▼7:00に、203号に出現する。OLが猫をなで始めたら、OLの右上を撮影。

リモッコ
◀201号室に、7:00に出現。その名の通り、テレビの近くにいるぞ。

マブッチ
◀105号室に5:00ごろ出現。倒れた住人の左側を激写すればＯＫ。

メグミー
◀203号室に7:00ごろ出現。クローゼットの右下あたりに出現する。

人、肩を抱こうとしたその時、ハプニングは起きました。なんと低伊賀氏が彼女の肩に手を回そうとすると届かないではありませんか。ムリに手を掛けようとしましたが、何かぶら下がっているようです。すれ違うカップルにクスクス笑われる様は涙を誘うものがあります。二人は盛り上がっていたときとは別の理由で顔を赤らめ、手をつなぐこともなく、そそくさと帰っていったそうな。

その後、彼女に何度連絡しても電話口に出てもらえない低伊賀氏。またしてもはかない恋で終わってしまったのでしょうか。

をかけました。「やあ、待ったかい？」ケンカには腕に覚えのない出貝氏でしたが、こう言うとたいがいは舌打ちして去っていくので今では常套手段です。言葉一つと威圧感ある大きな体で助けてくれた出貝氏に彼女が好意を抱かないはずがありません。名前と携帯の番号を交換すると、今度ぜひお礼を、と彼女のほうからデートの誘い。もちろん断る手はありません。約束をしたその日は別れました。また新しい恋の始まりかと今日も心を弾ませる出貝氏。どうやら、高身長の男性にはなにか特別の魅力があるようです。

結論

- 高身長はトクなことが多い。
- 顔がよくてもチビは減点対象。
- 精神的に優位になれる。
- 身長は伸ばせるが顔はそうは簡単に変わらない。

しかし、決してあきらめてはいけない。低い身長は高くしてやればいいのだ。「そんなことできるの？」なんて心配はいらない。43万人の受講者数を誇る『伸長法』講座では成長期を過ぎていても身長が伸びたという事例がたくさん報告されているのだ。

もしも、背があと5cm高かったら……それは決して叶わぬ夢ではない。ほんの少しの思い切りと簡単なトレーニングで足長の高身長を手に入れることはできるのだ。「無理だ」と思ったキミは今の身長のまま過ごせばいい。ただ、少しでも可能性を感じるのなら、案内書を取り寄せてみることをおススメする。今なら無料！右のハガキを出すだけでOKだ。

背が低いってていうだけでガキっぽくみられたり、同級生や女のコにナメられたりするのは納得いかない。男の〝レベル〟を決定するのは身長の高さなんかじゃなくて、やっぱりハートでしょ。

でも現実は厳しい。

だって実際、ルックスや能力が同じなら、女のコは背の高いほうを選んでいるのだから…

こんな男とはつきあいたくない! ワースト7

1位 しつこい人	4位 頭が悪い人
2位 不潔な人	5位 貧乏、ケチ
3位 背が低い人	6位 浮気する人
	7位 ブサイク

●「背が低い」は堂々3位に。意外にも顔や経済力は低ランク。高身長は必須条件なのだ。

松尾眞司　福島県（15歳）

150cmちょっとしかなかった僕が、この講座のおかげで半年後には170cm以上に。身長に遺伝は関係ないということを実感しました。身長は正しいトレーニングさえ続けていれば、必ず伸びるものなのですね。

兼子泰彦　北海道（20歳）

162cmの身長が、3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのはほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。背が伸びると、こんなにも世界が変わるなんて…。

ケーススタディに学ぶ!（デート編）

世の中、カワイイ娘ほど目が肥えているもの。そんな女の子達の理想像は一体どんな男なのか?2人の実例からその真相を探ってみよう。

ケースA…低伊賀顔良（ひくいが かおよし）

21歳、学生、自他ともに認めるビジュアルの持ち主なのに、ナゼかあまりモテない。どうしてかなあ。

低伊賀氏はキムタクばりのナイスなフェイスのわりにはあまりモテません。周りからはソッチ（男）系?とかいわれていますが、決してそうではありません。

昨日の合コンで首尾よく今日のデートにこぎつけました。この日の作戦は、フランス料理でムードとワインにほろ酔いした後は、夜景のきれいな公園でとどめというもの。予定通りコトが進み、すっかりいい雰囲気の二

ケースB…出貝　岳男（でかい　だけお）

24歳、工務店勤務。地位も金もなく顔も十人並みだが、女性には絶好調。そのヒミツは一体どこに?

一方、細身の体に身長は184cmとボディラインは完璧の出貝氏。顔は十人並みだし、トークが面白いというほどでもないのに不思議とモテます。この男の魅力はどこにあるのでしょう。ある日のことです。道を歩いていると女のコがガラの悪い男3人にナンパされているではありませんか。相手もかなりしつこいようで彼女は困惑の表情。よく見ると結構好みです。迷わず出貝氏は声

ついにできたを。
KOEI
競馬ファンの喝采が聞こえる。
出走まで、あと64日。

次の競馬場はプレイステーションだ。

PlayStation
NO RESALE

ついにできたを。

Koei

戦塵のかなたに烈風が吹く。

いざ、プレイステーションで。
興奮の戦国ドラマへ。

激突しあう軍勢の大きさが戦場の規模を決める。
敵味方が臨機応変に陣形を駆使し、激しい戦闘を繰り広げる。
鬨の声轟く合戦の醍醐味を追求する次世代の「信長の野望」、いよいよ見参！

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 烈風伝

9月発売予定
プレイステーション版
価格：9,800円

立身出世によってみごと日本の頂点に立った「太閤」秀吉の人生を再現。
人の心をたくみにとらえる「人たらし」の術を駆使して、はたして天下をとることができるか――

8月19日発売予定
価格：6,800円 アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応

※画面写真は開発中のものです。

コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■「信長の野望 烈風伝」「太閤立志伝Ⅲ」については発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

ついにできたを。

楽しさ無限に広がる、コーエーワールド。

リアル&ダイナミックに展開するレーシングアクション。

ドラマチックレーシングゲーム

- 「WinningPost3」「WinningPost3 プログラム'98」の生産馬パスワードが使用可能!
- 武豊、岡部幸雄など28人の有名騎手が実名で登場。実在の騎手との熱い闘い!
- 地方3場・海外8場を再現!アップダウンや天候による変化まで忠実に再現!
- 名馬・現役馬が実名登場。スタミナ・気性・脚質などをリアルに再現!

価格6,800円

キャラクターデザイン ©かどた ひろし

DUAL SHOCK 対応

楽しみきれない新趣向満載。今こそ魅惑の奇想世界へ!

シミュレーション・ロールプレイングゲーム

愛蔵版 封神演義 ほうしんえんぎ

豪華3大付録
- キャラクターしおり(10人分)
- ミニカレンダー
- メモリーカード・シール

メインキャラクターデザイン ©岡崎 武士

PocketStation に対応 DUAL SHOCK 対応

価格6,800円

『心ゆくまで』のプレイに応える完成度!
- ポケットステーションに完全対応。入手困難なアイテムもゲット!
- 修行ステージで集団戦闘が可能に。戦場ヴァリエーションも追加!
- キャラクターが心情を吐露する「つぶやき」コマンドつき!
- ファン必見の原画資料集モード収録!
- 壮大な物語がさらにドラマチックに。イベント等で豪華声優陣が熱演!

声の出演 伊藤 健太郎 丹下 桜 置鮎 龍太郎 安達 忍 増谷 康紀 岸野 幸正 ほか

歴史シミュレーションの枠が破格のパワーアップ

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 将星録 with パワーアップキット

新シナリオ・歴史イベントの追加、武将・城のデータを自在に変更できるエディタの搭載、各種データベースの充実など、数々のスペシャル仕様を付加し、究極の戦国シミュレーション、ついに登場!

CD 菅野よう子による名作のリマスター復刻を含む怒涛の2枚組

信長の野望 究極音盤

烈風伝・将星録(山下康介)/覇王伝・武将風雲録(菅野よう子)

●価格:3,200円(税込) KECH-1147/8

価格9,800円

DUAL SHOCK 対応

▼歴史ロマンから麻雀エンターテインメントまで、いつでも話題の定番ゲームソフト

世界戦略が可能なSLG!コーエー歴史3部作、至高の到達点

歴史シミュレーションゲーム

チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV

●プレイステーション版価格 7,800円

恋と冒険のロールプレイングゲーム!

ネオロマンスゲーム

アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)

●プレイステーション版 価格 6,800円

メチャクチャたのしいニューウェーブ!

たのしい麻雀

●プレイステーション版価格 3,900円

この商品は「麻雀共和国 じゃんぐりら」のプレイステーション版です。

企画・開発:株式会社シャノアール 発売:株式会社コーエー

▼いつでもどこでも、気軽にエンターテインメント!ひと味ちがうゲームボーイ好評タイトル

GAME BOY COLOR ゲームボーイ&カラー共通カートリッジ

歴史シミュレーションゲーム 三國志 ゲームボーイ版2 4,800円 7/30発売

歴史シミュレーションゲーム 信長の野望ゲームボーイ版2 4,800円

学級王ヤマザキ ゲームボーイ版 3,980円

もんすたあ★レース2 3,980円

▼対戦もできる!ワンダースワン版 価格各 4,200円

歴史シミュレーションゲーム 信長の野望 for WonderSwan

歴史シミュレーションゲーム 三國志 for WonderSwan

▼プレイステーションザベスト

Winning Post 3 2,800円
▲ハイパーガイドブック上・下巻各1,200円

三國志V 3,800円
▲ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円

信長の野望 天翔記 3,800円
▲ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円

信長の野望 覇王伝 2,800円
▲ハイパーガイドブック 1,200円

太閤立志伝II 2,800円
▲ハイパーガイドブック 1,165円

Winning Post 2プログラム'96 2,800円
▲ハイパーガイドブック 1,165円

三國志IV 3,800円
▲ハイパーガイドブック 1,400円

▼KOEI The Best 価格 各2,800円 ¥2,800

三國志 孔明伝
▲ハイパーガイドブック 1,165円

エアーマネジメント
※この商品はプレイステーション版『エアーマネジメント'96』と同内容のゲームソフトです。

大航海時代II
▲ハイパーガイドブック 1,165円

アンジェリークSpecial
▲スウィートガイド 1,165円

水滸伝・天命の誓い
▲ハイパーガイドブック 1,165円

七つの秘館
▲オフィシャルガイド 1,748円

三國志 英傑伝
▲ハイパーガイドブック 1,165円

提督の決断II
▲ハイパーガイドブック 1,165円

▼KOEI The Best 価格 3,800円 ¥3,800

提督の決断III
▲ハイパーガイドブック 1,165円

▼コーエー定番シリーズ 価格 各1,980円 ¥1,980

信長の野望 リターンズ

三國志 リターンズ

コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■「三國志ゲームボーイ版2」は発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。

■上記以外の掲載ソフトについての中古販売は一切許可しておりません。■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。

◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社コーエー

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

電撃PSはRPGの味方です
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ワイルドアームズ 2nd イグニッション
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 〜不思議のダンジョン〜
かえるの絵本 なくした記憶を求めて
ヴァンダルハーツII 〜天上の門〜
DEWPRISM
イラスト／六堂秀哉

聖剣伝説
LEGEND OF MANA

7/15 A・RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶スクウェア ※体験版同梱
	▶MC(2ブロック)、PS(6ブロック)、AC(DS対応)、2P同時プレイ可

武器 防具 楽器の作成

危険な冒険には欠かせない武器や防具、そして魔法の媒体になる魔法楽器。『聖剣』ではなんと、それらの装備品を主人公の手で作り出すことができるのだ。

通常は街のショップへ行けば、ルク（お金の単位）と交換で購入できる武器や防具、魔法楽器の数々。ところが今回の最新情報では、これらの装備品を主人公の手で作成できることが判明したぞ！ 装備品の作成は、マイホームの中にある作成小屋で実行できる。ただし、作成には金属や石などの原料が必要で、その原料を作成小屋で加工して新たな武器や防具、魔法楽器を作り出すのだ。もしかすると、ショップでは売られていない逸品ができることもあるのかも……!? ここではそんな、未知の可能性を秘めた作成のプロセスを紹介しよう。

▶ハンドメイドの装備品を身につけていれば、冒険がさらに楽しくなるというもの。今回は鍛冶師としての腕も求められる!?

①作る武器、防具の選択

まずは作成する武器、防具の種類を選択。作成小屋では、あらゆる種類の装備品を作ることが可能だ。ここでは、両手剣タイプの武器をを作っていく過程を紹介。はたして何ができあがるか？

▲作る装備品によっては、大量の原料が必要になるのかも？

①作る魔法楽器の選択

魔法楽器の作成も、手順は武器、防具と同じ。だが作成小屋は別になっているようだ。作れる楽器は４種類と少なめだが、同じ楽器でも最後にどの精霊の力を付加するかで、違う種類のものになる。

▲４種類の中から作る魔法楽器を選択。種類によって特徴も異なる。

②武器、防具 魔法楽器の原料の選択

作る装備品が決まったら、次は原料の選択。原料は金属、石、牙という３つの系統に分類され、それぞれの中にメノス銅やミスリル銀など、豊富な種類のものがある。これらの原料はモンスターを倒して入手する。

金属

▶原料としては、もっとも加工しやすい部類だろう。特に武器と防具には不可欠な原料か。

石

▲さまざまな種類の石。高価なものや未知の力を秘めたものがあるかも？

牙

▼モンスターの牙？ 特殊な武器の原料になりそうな感じだ。

③武器、防具が完成！

原料を選んだら、それをもとに主人公が加工を開始。そして、新しい装備品が完成だ。どんな能力の武器、防具ができるかは、実際に作ってみないとわからない。未知の装備品ができたときの喜びはひとしおだろう。

▲メノス銅を原料に作った両手剣、「メノスブレード」が完成！

③魔法楽器が完成！

ミスリル銀を原料に作った竪琴は、いかにも強力な魔力を秘めていそうな「ミスリルハープ」。しかし、この段階ではまだ魔法の力を持たないただの楽器だ。どんな音色を奏でるのか、ちょっと弾いてみたいかも？

▲楽器誕生の瞬間。武器、防具と比べると華々しい雰囲気だ。

④武器、防具は改造も可能！

作成小屋では装備品を作るだけでなく、改造して属性を付加したりもできる。強力な武器、防具にマナを司る精霊の力が加われば、性能はさらにアップ！ より一層、戦いを有利にできるぞ。

▲敵のタイプや曜日を考えて、武器に属性を付加しよう。

④魔法楽器に属性を付加

最後に、精霊の力を楽器に込めれば魔法楽器が完成。発動する魔法の属性を決めるこの作業は、魔法楽器作成の最も重要なプロセスだ。どの精霊の力を込めるか、その選択はとても重要だぞ。

▲光の精霊「ウィスプ」の力を込めれば、光属性の魔法が使える。

タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK❶

名前も変えれば世界で唯一のアイテムになる

戦闘で手に入れた原料をもとに、新しい装備品が作れるのはこれまでに説明したとおり。さらにこのゲームでは、装備品の名前を、自由につけ替えることができるのだ。作成したり、購入したり、あるいは改造してお気に入りの装備品ができたときにいつでも名前を変更できるぞ。世界に１つしかないオリジナルの武器、防具を装備して、自分だけの物語を作っていこう。

▲▼装備画面で武器、防具の名前をクリックすれば、名前を変更できるのだ。

ランドメイク（世界の創造）

世界の根源に脈々と息づき、生命と魔法の力を司る「マナ」。『聖剣』の世界を象徴するこの要素と、ランドメイクシステムの関係がついに明らかになった!

【ランドの配置とマナレベルの関係】

▲▶アーティファクトのマナレベルは、そのまま誕生するランドのマナレベルになる。そして、ランドと隣接する位置にアーティファクトを置くと、双方のマナレベルに変化が起こるぞ。

新たな『聖剣』の世界を構成する「ランド」。その源である「アーティファクト」には、8精霊の力の高さを表すマナレベルが設定されている。このマナレベルは、存在するランドの隣にアーティファクトを置くことで変化するぞ。マナレベルの変化に、アーティファクトの配置は深く影響を受けているのだ。

▲2つのランドと隣り合わせの位置に、アーティファクトを設置。　▲すると、どちらのランドもマナレベルが変化したぞ。

隣接するすべてのランドのマナレベルに影響する

画面写真を見ればわかるとおり、マナレベルの変化はアーティファクトに隣接するすべてのランドが対象になる。このときアーティファクトも、隣にある2つのランドの影響でマナレベルが変化するぞ。隣接するアーティファクトとランドの組み合わせで、マナレベルが変わる度合いは異なる。それを考慮してアーティファクトを配置することも、攻略のポイントになりそうだ。

タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK 2

世界を作るランドメイクシステム

「ランドメイクシステム」は、プレイヤーが自由に世界を構築できる、本作の柱になるシステム。今回の冒険では、NPCとの出会いをはじめとしたイベントや、ダンジョン探索でアーティファクトと呼ばれるアイテムを入手できる。アーティファクトには街やダンジョンなどのランドが封じられていて、プレイヤーはワールドマップの好きな場所に、そのランドを配置できるのだ。

アーティファクト入手!

▶NPCたちが関わるさまざまなイベントや、危険に満ちたダンジョンでの冒険……。その中で、主人公はアーティファクトを手に入れる。

ランドが誕生!

◀「車輪」や「ヒスイの卵」など、主人公が入手できるアーティファクトは多種多様。その種類によって、生み出されるランドも異なるぞ。

【マナレベルとモンスターの強さの関係】

さまざまな冒険の舞台となるランドで、主人公のパーティに襲いかかるモンスターたち。これまでの『聖剣』シリーズにも、属性に応じたモンスターの特徴は存在したが、今回は「強化属性」と「弱化属性」という細かい設定が追加され、モンスターそれぞれの長所と短所の特徴がより明確になっているぞ。さらに、強化属性と弱化属性にランドのマナレベルが影響することで、モンスターの強さが変わるのだ。基本的に、強化属性のマナレベルが高いランドほどモンスターが強くなり、弱化属性のマナレベルが高いほど弱くなる。これらを頭に入れてランドを配置すれば冒険を有利にできるぞ。

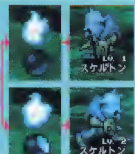
モンスターの属性

◀8つの属性の中で、○がついているのが強化属性、×になっているのが弱化属性だ。モンスターそれぞれの長所と弱点をこまめに調べておけば、戦いがグッと楽になるぞ。

スケルトンの場合

闇、木、土を強化属性に持つスケルトン。そのイメージどおり、暗くジメジメした雰囲気の「メキブの洞窟」で主人公パーティを待ち受けているぞ。

▲▶闇の精霊、シェイドのマナレベルが上がると、洞窟内で出現するスケルトンのレベルもアップ! ますます手強くなってしまうぞ。

バドフラワーの場合

日光が明るいリュオン街道で出現する植物のモンスター、バドフラワーは、スケルトンとは逆に闇属性が苦手。やはり陽が射さない場所では生きていけない?

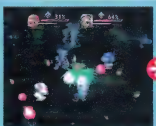
▲▶闇が弱化属性のバドフラワーは、シェイドのマナレベルが上がると逆に弱くなる。特殊攻撃が厄介なモンスターも、こうなると倒しやすい。

【マナレベルと魔法威力の関係】

木の精霊、ドリアードのマナレベルが高いランドで木属性の魔法を使うと、威力が倍増する。というように、ランドのマナレベルは、主人公が戦闘中に使う魔法にも影響する。マナレベルの高さに応じて威力がアップするので、これを利用すれば戦闘がグンと楽になるぞ。

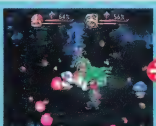
◀マナレベルの相乗効果を利用すれば、魔法がさらに強力に！ 実用性はかなり高そうだ。

ドリアードのマナレベルが0

ドリアードのマナレベルが0のランドで木属性の魔法を使っても、魔法が持つ本来の威力は発揮されない。これはあまり良くない魔法の使用例といえるぞ。

▲メキブの洞窟で敵に遭遇！　ドリアードの魔法で攻撃を仕掛けるが……。

▲ドリアードのマナレベルが低いため、思ったようなダメージは出ない。

ドリアードのマナレベルが3

ドリアードのマナレベルが3まで上がっているランドなら、木属性の魔法が期待以上の威力を発揮する。ランドのマナレベルが高いほど、魔法を使うには好都合なのだ。

▲同じメキブの洞窟でも、こちらはドリアードのマナレベルが3の状態。

▲約2倍のダメージを与えられる。マナレベルが高いと、ここまで差が出る。

タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK 3

簡単お手軽な魔法システム

今回の魔法は、精霊の力が込められた魔法楽器を使って発動させる。魔法楽器にはドラム、フルート、マリンバ、ハープの4つの系統があり、同じ系統の楽器でも、込められている精霊の力によって使える魔法は変わるぞ。また左で解説したように、マナレベルの高さによっても魔法の威力が変わる。そのため、状況に応じて使う必要がある。魔法は必殺技と同じ要領で、ボタンに魔法楽器を割り当てて使う。戦闘中は対応するボタンを押すだけでOK。

▶魔法を割り当てるボタンは、必殺技と共用。最高で4つまで割り当てられる。

◀敵が効果範囲に入ったところで発動しないと、せっかくの魔法も不発に終わる。タイミングが大事。

【曜日と収穫できる果実の関係】

『聖剣』の世界には、6日を1巡とする曜日のサイクルが存在する。6つの曜日には、ドリアードやアウラといった6体の精霊の名前がついていて、その曜日の流れも世界のマナレベルに影響を与えているぞ。前述したように、アーティファクトを置く位置によってマナレベルは変化する。それに加えて、曜日が何であるかもゲームを進めていく上で大きなポイントになるのだ。なかでも、果樹園で栽培できる果実の種類は、この曜日によるマナの変化の影響を強く受ける。ここでは果樹園で収穫できる果実と曜日の関係を紹介。この仕組みを把握すれば果実を自分の好みで栽培できる!?

▲まずは、果実を育ててくれるトレントに「まるい種」と「ほそながい種」をあずける。あとは実るのを待って収穫するだけだが……。

ドリアード曜日の収穫

ドリアード曜日に収穫に訪れたら、野菜系の果実（？）を入手できた。草食動物タイプのモンスターは、この系統の果実を好みそうだ。

●クラウンガーリック
●ツノガイニンジン×2
●クジラトマト

アウラ曜日の収穫

一方、少し日をずらしてアウラ曜日に収穫に訪れた場合、動物の姿に似た果物が実っていた。このように、収穫する曜日で手に入る果実は異なるぞ。

●ドッグピーチ●シューズビワ
●ツノガイニンジン
●フィッシュフルーツ

タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK 4

果樹園で果実を入手

マイホームの隣には果樹園があり、そこには種を果実に成長させる能力を持つ、トレントが住んでいる。戦闘で手に入れたさまざまな種を彼に飲ませると、モンスターの捕獲や育成などに使える果実を収穫できるぞ。モンスターの好物である果実は、この方法でしか入手できない。

▶トレントが栽培する果実は、名前も形も奇妙な物ばかり。『聖剣』の世界では、動物や日用品の形をした果実が一般的なのだろうか……？

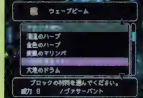
ゴーレムの開発

自分で育てるペットモンスターのほかに、自由に組み立てて冒険に連れ歩ける、"ゴーレム"の存在が判明!! 頼もしい仲間になるかどうかは、すべてキミしだいだ!!

1 ボディ作成

▲材料の武器はゴーレムの攻撃タイプや攻撃力に、防具は故障率(攻撃失敗率)や防御力に影響。

P.91で武器や防具を作成できるという話をしたけど、ゴーレムのボディはその武器や防具を組み合わせることでできる。このとき、武器と防具をいくつ使うかによって、ゴーレムの心臓部ともいえるロジックボード(後述)の大きさが変わる。

2 ブロック作成

▲武器の「ブロンズボウ」と、魔法楽器の「火炎のフルート」を材料に選んでブロックを作成。強力な攻撃ブロックができる。

ブロックとは、ゴーレムの行動パターンを決定する部品のこと。このブロックもプレイヤーが作成することになる。材料は、武器、防具、魔法楽器。そのうち2つ(重複可能)を組み合わせて作成するのだ。これらの材料の特性は、できあがるブロックに影響する。たとえば遠距離攻撃できる弓矢系の武器を材料として使えば、遠距離攻撃の特性をもったブロックができ、防具を材料に使えば、防御パターンが組み込まれたブロックができるといった感じだ。ゴーレムには複数のブロックを組み込めるので、いろいろ試そう。

3 ロジックの作成

ボディを作成すると、ロジックボードの大きさが決まる。ロジックボードとは、いわばコンピュータの容量のようなもので、この中に、行動パターンを決定するブロックをはめ込んでいくことになる。ただし、たんにボードが大きければ、ゴーレムがいろんな行動をとってくれるわけではなく、大きさに合わせて、うまくブロックを配置していく必要がある。

ブロック 行動パターンの繰り込まれたブロックをプレイヤーが自由に配置する。ブロックの置き場所で、ゴーレムの行動が決まる。

ロジックボード ボディによってロジックボードの大きさが決まっている。ブロックをいくつ組み込めるかはこの大きさで決まる。

GAUGE(縦軸)とRANGE(横軸)の関係

縦軸のGAUGEはアタックゲージを、横軸のRANGEは敵との距離を示す。つまり、ゴーレムのアタックゲージの振幅と、敵との位置が合致したときに、初めてブロックに組み込まれた行動パターンが発動するのだ。そのため、ゴーレムに特定の行動を繰り返させたいときは、小さいボードに1種類のブロックを組み込めば発動しやすくなるし、逆にいろいろな行動を組み込みたいときには大きなボードに複数のブロックを組み込めばいいというわけだ。

座標が交わった部分に置いてあるブロックの行動をとる

4 ペイント

ゴーレムはペットと同様に名前を付けることができる。また、トレント(精霊の老木)のところで収穫できる果実を使って、自分の好きなように、着色することも可能だ。

◀お気に入りの名前にして、自分の好みに合ったペイントをすれば愛情も深まるというもの。

5 冒険に出発!

所有できるゴーレムは最大3体。そのうち1体をパーティメンバーとして戦闘に参加させられる。ゴーレムはブロックの組み方によって、さまざまな個性付けをできるから、攻撃系、防御系など戦況に応じて使い分けることも可能だ。第3のパーティメンバーとして、ペットモンスターにするかゴーレムにするか悩みそう。

◀ロジックの組み方によっては、本当にたのもしい仲間になりそう。

豊富な攻撃で敵を粉砕!

ゴーレムには戦闘中に指示を出すことはできない。しかし、完全にランダムで動くNPCやペットモンスターとは異なり、自分でロジックを組み上げるぶん、戦闘での使い勝手はよい。また、攻撃方法も多彩で、強力無比な一撃を敵にくらわせてくれそうだ。

 イラスト/しおやてるこ

ポケステ

ポケットステーションで遊べる、「リング・りんぐ・ランド」は、ペットモンスターを使ったスゴロクタイプのミニゲーム。アイテム収集やペットモンスターの育成もできちゃうのだ。

「リング・りんぐ・ランド」は、ペットモンスターを育てるペット牧場でダウンロードすることで、遊べるようになる。まずは、ポケステを差し込み、自分の育てているペットモンスターの中から、1体を選び「おでかけ」を選択。ポケステには、コースが表示されるのでスタート地点と何周（1〜3周）回るか決める。あとはスロットを回して自分のペットモンスター（系統ごとにシンボルが変わる、ラビは獣系のシンボル）を移動させていくだけだ。1コースには32マスあり、止まる場所によって経験値やアイテムを入手可能。当然回り終ったらその成果を本編に反映させられる。

コース選択

▲コースは1種類だが、スタート地点を画面の左右どちらにするか選択でき、右回り、左回りも決められる。コースには、アーティファクトをあしらったものが表示されている。

スロット回転

▼画面の上部に表示されている数字が動くので、それを止める（この場合は3）。その数ぶんコースを移動できる。ちなみに右下は、ハート（これが0になるとゲームオーバー）の数。

バトル発生!!

▲コース上で何も表示されていないところに止まると、一定の確率でスロットバトル（大きな数を出したほうが勝ち）に突入。勝つとジェム（経験値）を得られ、負けるとハートを1つ失う。

ニキータも登場

▼？のマスでは、さまざまなイベントが起こる。ニキータとの強制アイテム交換もあるらしい。入手したアイテムは、本編に「おかえり」すれば、確認することができる。

タマネギ剣士ドゥエルの SYSTEM CHECK ……… 5

ペットモンスターの捕獲と育成

トレント（精霊の老木）で収穫する果実をエサにして捕獲できるモンスターのヒナ。それらは、マイホームの隣にあるペット牧場で育成していく。牧場の小屋では、最大5匹まで飼育することが可能で、いくつかの段階を経て成体になる（成体に育つまではなんのモンスターかわからない）。成体に育ったモンスターは、そのまま小屋で育てるか、放牧するかで性格も変わり、小屋で育てれば慎重に、放牧すれば活発な性格に育つ。その性格は戦闘に反映されるのだ。

◀▲ヒナをゲットしたら、牧場の小屋に送り、そこで育てていくのだ。

▶パーティに加えて冒険へ！　なお敵で出てくる場合とペットにしたときとでは色が異なるぞ。

ペットモンスターに あのチョコボがいた

登場するモンスターのほとんどをペットモンスターとして育てることができる『聖剣』。もちろん頻繁に見つかるヒナもあれば、相当レアなヒナもある。今回、そんなレアなヒナの中に、チョコボのヒナがいることが判明。どんな能力を持っているは、まだ謎だけど、ぜひ捕まえてみたいね。

◀▲仲間にして冒険するだけで、[illegible]移[illegible]後ろ足で攻撃したりもするみたい。

㊙情報 『聖剣伝説』を予約&購入するとホットな特典があるのだっ!!

7月15日の発売まで、あと少し。ソフトを手に入れたいと思っているキミに絶対に見逃せない、お得な情報を教えちゃおう!!

●コンビニ、お店、どちらで予約!?

『聖剣伝説』に2種類の予約特典が！　一般のお店で予約すればポケステの電池とドライバーをセットにした“聖剣キット”が、デジキューブと契約しているコンビニで予約すれば“ラビペンダント”がもらえるぞ。

「聖剣キット」

デジキューブオリジナル「ラビペンダント」

●豪華な体験版で新作を先取りだ!

話題の2タイトル、『デュープリズム』と『フロントミッション サード』。それらをひと足お先にプレイできちゃうお得な体験版が『聖剣伝説』に同梱されることがわかった。そのほかにもあっと驚く新作が見られるかも!?

『フロントミッション サード』

『デュープリズム』

◀▲『デュープリズム』の発売は秋予定。『フロントミッションサード』は夏発売予定だ。

WILD ARMS 2nd IGNITION

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

新たに判明したゲームシステム&3人が出会うまでのストーリーを大紹介!

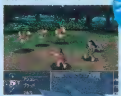
タイトルが発表されてから、ファンの期待も高まるいっぽうの『ワイルドアームズ 2ndイグニッション』(以下『アームズ2』)。魅力的なキャラ、奥の深いストーリー、グッズを使ったパズル性のある謎解き、迫力あるバトルと前作のいいところがすべて継承されている『アームズ2』だけに、その期待が裏切られることはないはず。今回は新システムと、3人の主人公たちが出会うまでのストーリーを中心に紹介していくぞ!

ワイルドアームズ 2ndイグニッション		
秋予定 RPG	▶価格未定(CD2枚組)	▶SCEI
	▶MC(1ブロック)	

SYSTEM システム

オリジナルパワー&フォースアビリティ

ここで紹介する2つの要素は、前作から『アームズ2』に継承されたものである。オリジナルパワーとは、各キャラ固有の技や魔法のこと。装備している武器を使って攻撃をしたり、魔法を使ったりするのだ。通常の攻撃よりも威力があったり、敵グループ全体を攻撃できたりするため、使いこなせれば戦闘を有利に進めることができる。フォースアビリティとは、特殊能力のこと。こちらは補助系の魔法をイメージしてもらえばいい。どちらも戦闘中に蓄積されるFP(フォースポイント)の数値によって使用可能になる。FPは闘気を表していて、敵を攻撃をしたり、自分がダメージを受けたりすることで自動的にたまっていくのだ。

▼強い敵と戦うときは、FPを有効に使うことを考えよう。

戦ってフォースをためろ

FPのゲージは、各キャラクターのHPの下に表示されている。戦闘開始時は0に近い(レベルによって変化)ので、すぐにオリジナルパワーとフォースアビリティを使うことはできない。

運命を自らの力で切り開く『アームズ2』の主人公 アシュレー

●オリジナルパワー

銃剣を天に向けて発砲。大空に向かって放たれた無数の弾は、雨のように敵グループ全体に向かって降り注いでいく。ザコ敵なら一発で全滅させられそうだ。

●フォースアビリティ

どんな状況であっても先制攻撃が決まる「アクセラレイター」。HPが少なかったり、特殊な攻撃をしてくる敵と出会ったら、これを使って一気に倒してしまおう。

ゲーム序盤で新生ARMSのメンバーに選ばれるまで銃士隊に所属していた戦士系のキャラ。愛用の武器は、騎兵槍とライフルを組み合わせた大きな銃剣。これを振り回して戦っていくのだ。

前作のシステムをさらに改良し、よりプレイしやすく、より戦略性を高めた『アームズ2』の新システムに注目!

ブラッド

首にギアス(処刑用の爆弾)を埋め込まれた、寡黙な特Aランクの死刑囚

爆発物なら何でも扱えるエキスパート。ふだんは右腕に装着した武器で戦う。局地的な内戦の英雄として賞賛を浴びたが、時代が変わると大量殺人犯とみなされ、投獄されてしまった。

●オリジナルパワー

巨大なキャノン砲を取り出して敵を攻撃する。発射された巨大な弾を見ると威力もかなり高そうだ。アシュレーのものとは異なり、単体の敵を攻撃する技のようだ。

●フォースアビリティ

アーム(キャノン砲など)による攻撃を確実にヒットさせることができる「ロックオンプラス」がブラッドのフォースアビリティだ。

リルカ

カードに記した簡易魔法陣を魔力の源とする元気で明るい魔法使い

パラソルを武器に戦うクレストソーサレス(魔法使い)。現在の実力は「エレニアックの魔女っ子」と呼ばれる姉に遠く及ばないが、冒険を続けるうちに姉を超える魔法使いになる……はず? 常に前向きな女の子。

●オリジナルパワー

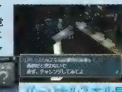
愛用のパラソルを振りかざし、回復系の魔法を唱える。マジックポイントという概念がなくなった『アームズ2』だけに、効率よく魔法を使うことが必要だ。

●フォースアビリティ

アイテムに秘められた力を解放し、パーティ全体にその効果を反映させる「ミスティック」。前作でセシリアが使っていたフォースアビリティと同じものだ。

レベルが上がるたびにもらえるポイントを使って、さまざまなスキルを覚えさせることができる新システム。これにより、プレイヤーが自由に各キャラをカスタマイズできるのだ。スキルの項目は全キャラ共通になっているぞ。

パーソナルスキル屋

多彩なスキル

▲ポイントがたまったら、パーソナルスキル屋で技能を覚えよう。物理攻撃が得意なリルカもできるぞ。

エンカウントキャンセル

アウトフィールドやダンジョンで敵と出会うと「!」マークが表示される。そのままだと戦闘に突入するが、「!」マークが出てから3秒以内に⊗ボタンを押すと、戦闘を回避することができる。ただし回避できるのは自分よりもレベルの低い敵だけだ。

⊗ボタンを押す

バトルをキャンセル

バトル開始!

キャンセル不可

▶マークの色が赤いときは回避できないのだ。

バトル

ザコ戦の場合

バトルシステム自体は前作とほとんど変わらない。アイコンで表示されている行動を✚キーと◎ボタンを使って選んだら、攻撃対象にカーソルを合わせればOKだ。

◀どの敵から倒す?

下で紹介しているボス戦とは異なり、攻撃対象として表示されるのは本体だけになっている。

ボス戦の場合

ボスは、ザコ敵と違い、本体以外に手や足を攻撃できるようになった。もちろん、本体を倒してしまえば戦闘は終了する。しかし、例えば左手に強力な攻撃方法を持つボスの場合は先に左手を倒すことで、その攻撃自体を封じることが可能なのだ。また、本体以外の部分を倒すと、戦闘終了時に入手できる経験値やアイテムも変化するようになっている。パーティに余裕があるなら手や足などを先に倒すといいのだ。

▶ボスによって攻撃可能な場所が異なる。

◀▼大きな左手から繰り出される攻撃が強力なので、先にこれを封印することに。左手を封じられた敵は右手で攻撃してきた!

強力な左手攻撃

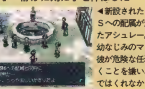
STORY
ストーリー

3人の物語は英雄譚への序曲

▼誰のシナリオから初めてもOK。前作でもおなじみのシステムだ。

ゲームをスタートすると、マルチオープニングと呼ばれる3つのショートシナリオをプレイすることになる。これはアシュレー、リルカ、ブラッドがそれぞれ1人で活躍するもので、3人が出会う前の話なのだ。そして、ショートシナリオをすべてクリアすると、いよいよ本編に突入！　本編は主人公アシュレーの視点でスタートするぞ。そこで、ここでは本編の初めからアシュレーがリルカとブラッドと出会うまでのストーリーを一挙に紹介だ！

1 聖剣アガートラーム

アシュレーは「枯れた遺跡」における事件が原因で謹慎させられていた。そんなある日、彼に謹慎の解除と新設されるARMSへの配属が言い渡された。期待に胸を躍らせ、剣の大聖堂で行われる式典に参列したアシュレー。典礼に従い「剣に触れた者は騎士の資格を認められ、岩より剣を引き抜いた者は英雄として認められる」という聖剣アガートラームが運ばれてきた。やがてアシュレーの順番となり、彼は静かに剣に手を伸ばした……。

◀新設されたARMSへの配属が決まったアシュレー。だが幼なじみのマリナは、彼が危険な任務につくことを嫌い、喜んではくれなかった。

マリナ

CHECK!

［ARMS］とは？

正式名称を「an Assault Rush & Mission Savers」という超特殊部隊的な性格の強い騎士団。凶暴化するモンスターや、政情不安からくるテロを鎮圧するため、メリアブール国のバックアップのもと創設された。

2 モンスター来襲！

厳粛な式典は、いつしか祝賀会のような雰囲気へと変わっていった。アシュレーも仲間となるARMS隊員たちと歓談するなど、楽しい一時を過ごしていた。そのとき、いきなり式典会場に“歪み”が生じたかと思うと、何人かの隊員がモンスターと化してしまった！　暴れるモンスター、逃げ惑う隊員たち、そしてふさがれた出口――会場は大混乱におちいってしまった。

▲晴れやかなARMS結成式典。だが、モンスターの出現で剣の大聖堂は地獄と化してしまう。

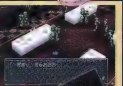
モンスターに追い詰められてしまったアシュレーたち。無事に脱出し、マリナの待つタウンメリアに戻れるのだろうか？

3 謎の少女

モンスターの追撃から必死に逃れるアシュレー。混乱のなか、アシュレーはまばゆい光の中で、1人の少女と出会った。さらに松葉杖をついた謎の男も姿を現わした。どうやら彼はアシュレーを助けてくれるつもりらしい。だがアシュレーは、そこで気を失ってしまった。

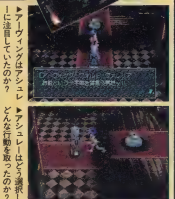
▲戸惑うアシュレーに重大な選択を迫る少女。聖剣を手に取るべきなのか？

▶アーヴィングはアシュレーに注目していたのか？

▶アシュレーはどう選択し、どんな行動を取ったのか？

4 暗躍する男たち その1

突如として現れたモンスターたちのせいで混乱の渦に叩き込まれてしまった剣の大聖堂。その騒乱を近くの丘から興味深く見つめるヴィンスフェルトとカイーナ。2人の間で交わされた会話を聞く限り、この惨劇は彼らが引き起こしたらしい。だが、いったい何のために？　また彼らの正体は？

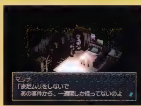
ヴィンスフェルト

カイーナ

アシュレー、リルカ、ブラッドが集結する!

生まれも育ちもまったく異なるアシュレー、リルカ、ブラッドの3人。彼らは運命に導かれるようにして出会い、やがて激しい戦いの中に身を投じていくのだ!

5 アシュレー目覚める…

式典の後、ずっと眠り続けていたアシュレー。1週間後にやっと意識を取り戻した彼は、あの事件でARMSが壊滅させられたこと、たった1人の生き残りである自分を助けだしてくれたのがアーヴィングという貴族だと知らされる。マリナは「テロリストの襲撃によりARMSは壊滅した」というが……。

▶大聖堂での出来事は悪夢なのではなく、実際に起こったことだった。

6 リルカ登場

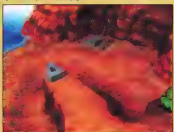
無事に回復したアシュレーはアーヴィングを訪ねることに。さっそく出発しようとした彼だったが、家の前で見知らぬ少女と出会う。彼女の名はリルカ。彼女もまたアーヴィングを訪ねようとしていた。2人は一緒にヴァレリアシャトーへ向かった。

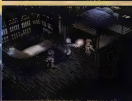
▲家の前で出会った少女・リルカは魔法使いだった。彼女もアーヴィングに会いに行くところだという。

▲テレポートジェムもお金も底をつき、空腹で困っていたリルカ。おばさんの好意でヤキソバパンをもらった。

7 新生アームズ結成

アーヴィングに会うためにヴァレリアシャトーを訪れた2人。彼らはそこで、大聖堂事件に関する新情報を得ることができた。ARMSが壊滅した真の原因は、何者かが行なった降魔儀式の実験のためだったのだ。同時に、アーヴィングが壊滅した旧ARMSの権限を買い取り、新生ARMSを結成したことも知る。アシュレーたちはそのメンバーとして呼ばれたのである。

ヴァレリアシャトー

◀ARMSは1国家に属することのない、新しい組織に生まれ変わった。

◀▲アーヴィングの妹、アルテイシアとの出会い(左)。メンバーとして選ばれたのは、本当はリルカではなく姉だった(上)。

8 アーヴィングの裏切り……!?

新生ARMS最初の任務は「3人目のARMSメンバーと合流する」こと。合流地点は決定済みのようだが、なぜかアーヴィングは詳細を教えてくれない。そのとき、アシュレーがアーヴィングの裏切りにあい、城の傭兵に捕らえられてしまう。アーヴィングの真意とは? 監獄島へ送られるアシュレーをはげますリルカだったが、彼女も混乱していた。

◀銃剣を貸してほしいと頼まれ、快く貸したアシュレー。だがアーヴィングはその場で発砲してしまう。無実の罪で監獄行きとは……。

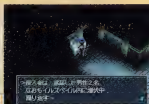
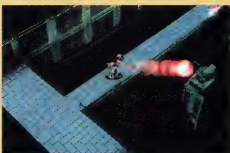
アシュレーの運命は?

9 イルズベイル監獄島

島全体が巨大な監獄になっているイルズベイル監獄島は、「1度入ると2度と出られない」といわれている孤島である。アシュレーは囚人として、リルカは彼の護送のため、この島へとやってきた。獄長は囚人たちに向かって「長く生きていれば待遇もよくなる」と語りかけた。実は獄長自身も囚人だったのだ！　この監獄島は、外界と完全に隔絶され、自治権までもが認められている閉ざされた特殊な世界なのである。

▶実質的な統治国家であるイルズベイル監獄島。ここに収監されたアシュレーはどうなるのだろうか？

10 アシュレー救出作戦

▼リルカの孤軍奮闘の活躍で、ついに脱出に成功したアシュレー。2人は逃げ出す途中にコンピュータで不思議な情報を入手する。

牢に入れられて間もなく、激しい揺れが起こった。地震でも起こったのか？　リルカはこの機を逃さず、アシュレーを助け出すために行動を開始した。だが牢屋の位置はわかるが、鍵やアシュレーの装備の保管場所までは不明。しかし、そんなことで悩んでいる暇はない。彼をここから連れ出せるのは自分1人しかいないのだから！　数々の難関を乗り越え、ついにリルカは……！

▲仕掛けられたトラップを無効化し、ひたすら走るリルカ。

過ぎ去りし日の英雄との出会い！

11 ブラッド登場！

監獄所の内部にあるコンピュータで、先ほどの騒動が2人の男の手で引き起こされたことを知ったアシュレーとリルカ。どうやら自分たちのほかにも不穏な行動をしていた者がいたらしい。囚人のほとんどは、この混乱に乗じて既に脱出してしまった。自分たちも早く逃げ出さないと……。そのとき、牢屋内に留まっている男を発見した。恐る恐る話し掛けた2人に対し、その男は「アーヴィングの遣いの者か？」と逆に聞いてきた。彼は自分の名前がブラッド・エヴァンスであることと、新生ARMSのメンバーであることを告げた。アーヴィングが言っていた3人目のメンバーとは彼のことで、合流地点とはイルズベイル監獄島だったのだ。

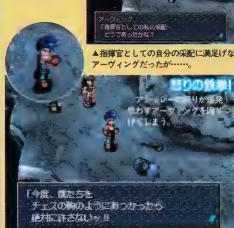
◀たった1人で牢屋内に残っていた囚人、ブラッド。彼こそが新生ARMSの3人目のメンバーだったのだ。インパクトのある出会いである。

12 監獄島のボスとの対決

旧ARMSのただ1人の生き残りであるアシュレー、「エレニアックの魔女っ子」と呼ばれた姉に代わって入隊したリルカ、イルズベイル監獄島に囚人として収監されていたブラッド。ついに3人のメンバーがそろった。力を合わせて監獄島からの脱出を試みる彼らの前に、獄長とボスキャラのガオニムが立ちはだかる。新生ARMSの初仕事はこの戦闘に勝ち、島から逃げ出すことだ！

▲▶ガオニムを倒さない限り、この監獄島から脱出することはできない。3人でパーティを組んで臨むこの戦いは、絶対に負ける訳にはいかないのだ！

13 アーヴィングとの再会

ガオニムを倒して所内から逃走した3人は、船着き場までやってきた。そこで待っていたのは、なんとアーヴィングだった。アシュレーを無実の罪で監獄島に送ったのは、ブラッドと合流させるためだったのである。何も教えられなかったアシュレーとリルカ。あまりにも強引なやり方にアシュレーは………。

アーヴィング「指揮官としての私の采配…どうであったかな？」

▲指揮官としての自分の采配に満足げなアーヴィングだったが……。

誰の仕業なのか？

冷静なブラッドが、一斉蜂起に関する疑問をぶつける。誰かが陰で動いている？

ブラッド「囚人の一斉蜂起も計画の一部だったのか？」

14 暗躍する男たち その2

脱走するアシュレーたちを高台から見下ろす、銃を手にした眼鏡の男・ジュデッカ。そして自由となった囚人たちを率いる隻眼の男・トロメア。監獄島で騒動を起こし、囚人を一斉蜂起させたのはどうやらこの2人の男らしい。彼らはいったい何のためにこんなことをしたのだろうか？

ジュデッカ

冷静な判断力と行動力を兼ね備えたカミソリのように切れる男。ただし、短気で潔癖性なところがあり、敵を徹底的に排除しようとする。敵に回すと非常に厄介なタイプ。

トロメア

がっしりとした体格そのものが凶器といっても過言ではない隻眼の大男。見た目通り、策略めいた知謀はどちらかというと疎いほうだが、良識派で人望も厚いタイプである。その正体は一切不明。ヴィンスフェルトと関係がある？

▼囚人たちとの会話。見た目によらず、いい人に思えるが……？

▲今回の一斉蜂起に関する評価を冷静に下すジュデッカ。何を考えているのか？

15 新生ARMS本格始動

ガンウォリアーのアシュレー・ウィンチェスター。クレストソーサレスのリルカ・エレニアック。そしてディザーターのブラッド・エヴァンス。アーヴィングが新生ARMSの実働部隊として選んだ3人のメンバーが、ついにそろった。3人には、ひとつの国家だけにとどまらず、ファルガイア全土での活躍が期待されている。果たしてアシュレーたちは、これからどんな敵と出会い、そして戦っていくのか？

▶新生ARMSの本拠地であるヴァレリアシャトー。城内のいたるところにエンブレムが飾られている。

アーヴィング「これで、実動部隊に選出した3人のメンバーがそろった」

「あん？ なんだ、アンタらは？ もしかして、新しく編入になった奴か ま、せいぜい足手まといにならねえようにな」

CHECK!

この少年はだれ……？

左の2点の写真はティムという少年の戦闘シーンだ。モンスターと戦っているということは、アシュレーたちの仲間になるのだろうか？ ということは、ARMSのメンバーという可能性も考えられる。実は、ティムは本編の初めでアシュレーと知り合うことになるのだが、それ以外のことは一切わかっていない。続報に期待だ！

▶これがアシュレーとティムが初めて出会ったシーン。

TO BE CONTINUED

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

1000回遊べるRPGがよくわかる

極秘情報大公開!

私の夫がこんなになってまで持ち帰った情報ですの

不思議のダンジョンを知りつくした夫が、命がけで持ち帰った情報です。品質は保証しますわ。

ダンジョンの奥深くからトルネコが命がけで持ち帰った謎の数々!!

全国の『不思議のダンジョン』ファン感激! 発売日が9月15日に決定!!

不思議なダンジョンの奥深くから、誰もが中毒になるRPG『トルネコ2』の最新情報が持ち帰られたぞ。初登場のアイテム&モンスター、キャラやダンジョンの秘密など、これまで謎だった部分がわかる極秘情報の数々。『不思議のダンジョン』ジャンキー(になる予定)のみなさん、見逃さないでね!

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

9/15 RPG	▶¥6,800 ▶チュンソフト/エニックス ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

よくわかる[トルネコ2]の基礎知識

『トルネコ2』のお話は、トルネコが不思議のダンジョンから「しあわせの箱」を持ち帰ってから半年後に始まる。ある日トルネコは、ネネから王様への贈り物を頼まれて城へと向かった。そのときに城へと続く森が、いつの間にか不思議のダンジョン化し、モンスターが住みついてることを知る。トルネコは何とか無事に王様への贈り物を届けたのだが、家に戻ると今度はネネから次のような情報が。「あなたの出かけている間に、しあわせの箱を見せてほしい、というおじいさんが来たわ」。森にモンスターが出現する理由。留守中に訪れた老人の正体。これらの事件の謎を解明すべく、トルネコは冒険することなる。

▶王様に贈り物を届けることが冒険の第一歩だ。

※画面は開発中のものです。写真に①とあるものは、SFC版『トルネコの冒険』のものです。

トルネコの冒険に関わる キャラクターたち

『1』に登場したおなじみの顔ぶれに、個性的な新顔も加わった『トルネコ2』のキャラクターたち。彼らのからんだイベントも、たくさん用意されているぞ。

トルネコの冒険を見守るやさしい奥さん【ネネ】

冒険に熱中するトルネコに代わり、店をきりもりしてくれる奥さん。今回はダンジョンで力つきた夫にアドバイスを与えるという、新しい役割をこなしてくれるぞ。最初のうちは冒険のコツをやさしく教えてくれる彼女だけど、何度も失敗をくり返していると、だんだん言葉がきつくなってくる。彼女に「こんなことなら、私が行ったほうが…」と言われるとかなりみじめなので、無事生還できるようにがんばろう。

あなた気をつけて行って来てね。お店のことは私にまかせて!!

ネネのアドバイス例
●モンスターから離れて、起こさないように歩いてね。
●強い敵は相手にしないで。逃げることも必要よね?
●部屋に入ったら、立ち止まってマップをよく見てね。

◀こんなことを言われては、夫の面目丸つぶれ。次はがんばろう。

民を守るのは私の使命【王様】

『1』でトルネコが「不思議のダンジョン」で冒険することを許可してくれた王様。お忍びで城の外に出かけることもある彼は、今回なんと、行方不明になってしまうのだ。どうやら国中が不思議のダンジョン化し始めた原因を解明しようと、ひとりで調査に出かけてしまったらしい。果たして王様は無事なのだろうか? 彼を探し出すために、トルネコはダンジョンに向かうことになるぞ。

▲贈り物を届けると会えるけど……。

▲お忍びで民の生活を見守るのも、王様の仕事らしい。『1』では、トルネコの店で会うこともできた。

「しあわせの箱」の秘密を探る【謎の老人】

トルネコが王様へ贈り物を届けている間に、「しあわせの箱を見せてほしい」と言ってトルネコの家を訪れる。しあわせの箱を研究し、自分の手で同じ効果を持つものを作り出そうとしているらしいが、まだ成功してはいないようだ。どこから来たのか、いったい何歳なのかといった詳しい経歴は今のところ不明。ひょっとしたら、国中が不思議のダンジョン化したことと、この老人は何か関係があるのだろうか?

◀画面左上の箱が、老人が見に来たしあわせの箱だ。

覚えているかな? しあわせの箱の秘密

「持っている者をしあわせにしてくれる」という言い伝えがある魔法の箱で、不思議のダンジョンの奥深くで眠っていた。トルネコが家に持ち帰ると、トルネコの家族だけでなく村中の住民にも「しあわせ」が訪れるようになり、やがてトルネコの住む村は「神にいっとも近い聖地」と呼ばれるようになった。『トルネコ2』では、トルネコの家に大切に保管されている。

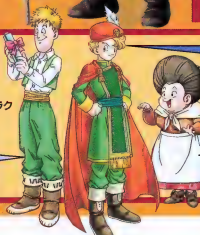
みんながしあわせに!

▶老人がだんだん若返ったりと、不思議な効果を持つ。

▲『1』では不思議のダンジョンの地下28階で手に入った。

まだまだいるぞ! 個性的なキャラたち

王様や謎の老人以外にも、イベントに関わる重要なキャラクターが登場する。ここでは、そのほんの一部を紹介しよう。

この思い キミに届け…♥【恋する男】
自分の好きな女の子に、悪い男が近づかないようにと「ワナの巻物」をプレゼントした男。どうやらそれが裏目に出て、自分も近づけなくなってしまったようだ。

正義のために出発だ!【王子】
「西の村が、モンスターに荒らされて食糧難になっている」と聞き、それを救うために出かけていった正義漢。冒険中に出会い、一緒に行動することもあるだろうか?

アラ奥さん、お聞きになった?【ウワサ好きのオバさん】
国中のさまざまな重要情報を、トルネコに教えてくれる。情報の信用度はかなり高いが、それをどこから仕入れているのかは不明(笑)。

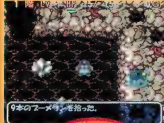
極秘情報 その2

初登場目白押し! 使い方が気になる
アイテムの秘密

『不思議のダンジョン』シリーズは、ダンジョン内で入手するアイテムの使い方がかなり重要。『トルネコ2』ではその種類も増えて、いろんな使い方ができるようになっているぞ。

ダンジョン内で手に入るアイテムは、大きく分けると武器・盾・巻物・指輪・壺・杖・草・パンの8種類。本作には「合成の壺」など、『シレン』で重宝したアイテムも登場し、さらに「ブーメラン」「ザオリクの巻物」といった初登場のものも用意されているぞ。新登場のアイテムの使用法はまだ不明だけど、特にブーメランの使い方は気になるところ。

ブーメランも登場!

▼新登場の武器・ブーメラン。遠くの敵を攻撃する以外に、別の使い方があるのかな?

●最強の武器を作れ…!!
【合成の壺】

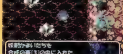
『シレン』にも登場したこのアイテム。右で説明しているように、複数の武器や盾を中に入れて合成し、それぞれのアイテムの長所を備えた新しいアイテムを作り出すことができるのだ。また、2本の杖の使用回数を合わせて1本にするという使い方もできるぞ。いくつのアイテムを合成させられるかは、壺の使用回数によって異なるので、数が多いほどおトク!?

ダンジョン内で合成の壺を発見。手持ちの武器を入れて合成してみよう。

●合成の壺を発見

まず、3方向に同時に攻撃することができる妖剣かまいたちを入れてみる。

●妖剣かまいたちを入れる

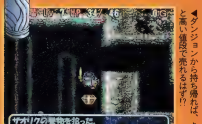
次にかいしんの一撃が出やすい強力な武器・エリミネータの斧を入れてみる。

●エリミネータの斧を入れる

強力な武器登場

3 方向同時に攻撃できて、
か いしんの一撃が出やすい

妖剣かまいたちとエリミネータの斧、両方の効果を備えた新しい武器が出現! こうやって武器を強化していこう。なお、アイテムを取り出すときは、壺を投げて割らなければならないぞ。

●これで死んでも大丈夫?
【ザオリクの巻物】

この「ザオリクの巻物」は、『トルネコ2』で初登場。まだ確かな効果は不明だが、ザオリクといえば『ドラクエ』シリーズでは倒れた仲間を生き返らせる重要な魔法。同じ名前を持つこの巻物も重要なアイテムになりそうだ。『不思議のダンジョン』シリーズは倒されるとすぐにダンジョンの外に戻されてしまうが、この巻物があればそれを防げるのかな?

◀ダンジョンから持ち帰れば、きっと高い値段で売れるはず!?

使い方大予想
❶死亡時に自動的に復活する
❷死亡した仲間を生き返らせる
❸アンデッド系モンスターを一撃で倒す

極秘情報 その3

クレイジオラマから判明した
新しいダンジョン

トルネコが挑む各ダンジョンのものらしいクレイジオラマの写真を入手。そこに写った風景から、前号で紹介した8つのダンジョンにどのような流れで挑戦するかを大予想だ。

ジオラマの写真と、ダンジョンの順番を記した下の表を見比べると、村と各ダンジョンの位置関係がわかる。やはり『シレン』のように、いろいろな地形のダンジョンをクリアして物語を進めていくことになりそうだ。

『トルネコ2』のダンジョン

ちょっと不思議の森	迷いの森
からくりダンジョン	火吹き山
墓場のダンジョン	トロ遺跡
城のダンジョン	不思議のダンジョン

◀遠くにそびえているのが火吹き山。ここに来るためには、手前に広がる迷いの森を抜けなければならない。

▶王様のいる城。城の周囲を囲んでいるのがちょっと不思議の森で、最初はここにトライすることになる。

▼村には、不気味な雰囲気の墓場がある。ここには、アンデッド系のモンスターが待ちかまえているのかな?

▲ストーンサークルのような石柱が並ぶトロ遺跡。謎めいたこのダンジョンの向こうには、村が見えている。

やっぱりビューティフル
箱庭がそのまま画面に…

トルネコの家の前。クレイジオラマでは壁に立てかけられた車輪があるが、ゲーム画面でも精巧に再現されている。

がんばれトルネコ　手強いダンジョンに負けるな!

特殊攻撃を備えたクセのある モンスターたち

ダンジョンでトルネコを待ち受ける、手強いモンスターの種類も大増量！特殊攻撃法をくり出すイヤ〜な敵もいるので、冒険は『1』以上に苦しいものになりそうだ。

『1』にはキメラやマドハンドなどが登場したが、『トルネコ2』にはそれに加え、下の写真で見られるファーラットなど、100体以上の新モンスターも登場する。彼らの活躍が写った画面写真を入手したので、それぞれの特殊攻撃と併せて紹介するぞ。

◀画面右に注目。

おおきづち

●力をためて強烈な一撃

1ターン力をためて、次のターンでダメージ2倍の攻撃をする特殊攻撃を持つ。特殊攻撃に注意すれば、それほど苦労せずに倒せるだろう。

▲力をためた後に接近すると、HPを大幅にけずられてしまうので注意しよう。遠距離から倒したほうがいいかもね。

キメラ

●パワーはかなり強力なのだ!

特殊攻撃はないが、それを補うほどのパワーを持つ。レベルアップが十分じゃないときに出会ったら逃げたほうが無難。

▲トルネコがレベルアップしていない状態だと、簡単に倒されてしまう。そんなときは、手に入れたアイテムを駆使して戦おう。

モンスターのグラフィックもこんなにパワーアップ!

モンスターは数が増えただけでなく、グラフィックもパワーアップしている。おばけきのこの毒息攻撃では、吐いた息が細かくきれいになっているのがわかる。こんな特殊攻撃が見られるなら、ちょっとくらい攻撃を受けてみてもいいかな、なんて思っちゃうよね!?

おばけきのこ

●毒の息には要注意

◀『1』ではこれだけ。

▶トルネコ2では、こんなにたくさん毒を吐くのだ。まさに毒霧状態。

トロル

●体当たりに気をつけろ!

おおきづち同様、1ターンで力をためて次のターンにダメージ2倍の攻撃、という特殊攻撃があるぞ。

腐った死体

●金属の装備は外して戦え!!

腐った死体の特殊攻撃「腐った液」は、装備している金属製の盾などをさびさせてしまう。「メッキの巻物」でメッキ処理しておけば防ぐこともできる。

マドハンド

●つかんだら離さない!!

足をつかんで、移動できなくしてしまう特殊攻撃を持っている。

ようがんまじん

●背後から忍び寄る影…

隣接していると、突然後ろに回り込んで攻撃してくるイヤなヤツ。

▶せまい一本道になっている場所では、あまり相手にしたくないヤツだ。戦うときは広い場所に移動しよう。

ここまでわかった モンスターの特殊攻撃

●モンスター名	●特殊攻撃
おおきづち	力をためて、大きな木づちでたたく。ダメージ2倍
ようがんまじん	背後に回り込んで攻撃する
トロル	力をためて、体当たりをする。ダメージ2倍
キメラ	特殊攻撃なし
おばけきのこ	毒の息を吐きかけて、トルネコの力を減らす
マドハンド	足を持って移動できなくする。倒されるまで効果が続く
スライム	特殊攻撃なし
ガーゴイル	2倍の早さで移動し、2回攻撃する
腐った死体	腐った液をはいて、盾などをさびさせる
ベビーサタン	トルネコの持つアイテムを盗んで、ワープして逃げる
ゴースト	2倍の早さで移動する
ドラゴン	口から炎をはいて攻撃する
ドラキー	ふらふらとランダムに移動する

ハートフルストーリー満載のファンタジックな育成RPG

まるで絵本のような世界観を持つほのぼの感覚の育成ＲＰＧが登場！初紹介となる今回は、このゲームの持つ3つの特徴と、主人公と冒険を共にする仲間たちを紹介しよう。

キミの冒険がそのまま絵本になる!!

主人公・女

▲実際のゲーム中に出てくるキャラクターのデザインには、人気イラストレーターの高田明美さんを起用。絵本などのイラストは、大崎由美子さんによるものだ。どちらも魅力的なものに仕上がっているぞ。

頼もしき?パートナー

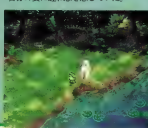
かえる
ふとしたことから行動を共にする、謎のかえる。いろいろな場面で主人公にアドバイスをくれるのだ。

かえるの絵本 ～なくした記憶を求めて～	
9月 RPG	▶¥5,800 ▶ビクターソフト ▶MC(ブロック数未定)

STORY 「お前はかえるではない…」その一言で主人公の旅は始まった

ある日、かえるである主人公の前にやって来た、ラドゥと名乗る賢者。彼は主人公に「お前は人間で、その姿は呪いのせい」だと告げる。そして、ラドゥの力により1年間だけ人間に戻ることのできた主人公は、呪いを完全に解く方法を探す旅に出る。

▼主人公は、すべての記憶を失いつつも、自分の姿に違和感を感じていた。

▲森の神殿に連れて行かれ、衝撃の真実を告げられる主人公。

▼ラドゥの言葉を信じて、森からもっとも近いコロナの街を目指す。ここから、主人公の呪いを解くための冒険は始まるのだ。

かえるの絵本 なくした記憶を求めて

主人公・男

このゲームでは、開始時に主人公の性別を選ぶ（もちろん名前も付けられるぞ）ことができる。性別による能力的な違いはなさそうだが、登場人物との会話やイベントなどが若干変化するらしい。また、異性のＮＰＣと仲良くなって……という展開も用意されているので、性別選びも実は重要なポイントなのかも？

かえるも驚く3大ポイント

Point1 冒険

王道かつ本格的に作られたRPGパート

冒険者としてコロナの街にやって来た主人公は、宿泊先の宿屋の主人から仕事を紹介してもらって生計を立てつつ、呪いを解くための冒険を進めることになる。頼まれる仕事は千差万別で、それぞれが独立したシナリオになっているぞ。落とし物探しから、場合によってはダンジョンでモンスター退治！　といったシナリオも……!?

真面目な司祭手伝い

シェリク
神殿で司祭の手伝いをしている。穏やかで優しいが、戦闘では頼りになる存在。

依頼を受けて…

▲こんな猫探しから、本格的な冒険まで、仕事の内容は千差万別。何を引き受けるかは、プレイヤー次第だぞ。

▼探索系の仕事は、まず情報収集から。手がかりをつかんだら、目的地となるダンジョンなどへ乗り込んでいくのだ！

情報収集

ダンジョンへ！

行動派の熱血戦士

アルター
明るく気さくで正義感が強い。剣の腕も確かなのだが、なぜか女性にはもてない。

Point2 育成

戦闘などによるいわゆる〝レベルアップ〟のほかにも、このゲームでは主人公を鍛えることができる。Point1で紹介したような仕事をスムーズに遂行するため、また最終的な目的である〝呪い〟を解くためにも、日常の鍛錬は必要不可欠なのだ。育成方法には、主に下の２種類があるぞ。

2種類の育成方法がある！

▲道場で、文字通り鍛錬する。成長だけを考えると一番効率がいい。

▲アルバイトをしても、能力は成長する。お給料ももらえてお得？

◀現在の能力や体調などを考えて、スケジュールを決定していこう。

▲街で起こるイベントの中には、ミニゲームをクリアすることで、能力が成長するものもあるぞ。

日々の鍛錬が解呪への近道！

どこか高貴な雰囲気の少女

カリン
街の占い師に育てられた、おとなしい少女。平和主義者で、精霊を扱う魔法が得意。

スラム街のアイドル

ルー
元大盗賊を父に持つ女盗賊。人見知りしない性格で、スラム街の人気者である。

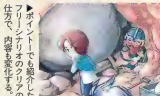
Point3 絵本

絵本メイクシステムでクリア後も楽しい!

酒好きの名武器職人

ロッド
数々の冒険をこなしてきたベテラン戦士。今は、鍛冶屋として武器作りに勤しむ。

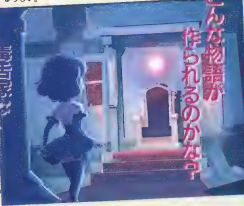
このゲームでは、自分のたどってきたシナリオを、クリア後に絵本として読むことができる。プレイヤーの数だけ、新しい物語が作られるのだ！

▶ポイントでも紹介したフリーシナリオのクリアの仕方で、内容も変化する。

▲ほのぼのとしたタッチの絵で、物語がつづられていく……。

▼主人公以外のＮＰＣにも、それぞれ違ったストーリーが用意されているらしい。

毒舌家な魔術師見習

マーロ
プライドの高い魔術師の卵。精神的にはまだまだ子どもで、非常に負けず嫌い。

どんな物語が作られるのかな？

発売直前！その魅力を徹底紹介!!

今回は前号に引き続き、新システム・デュアルターンバトルに注目し、新たに判明したウエポンカスタマイズなども徹底紹介！　また、サンプルロムで明らかになった序盤ストーリーもあわせて紹介していくぞ。

VANDAL HEARTS II ヴァンダルハーツ ～天上の門～

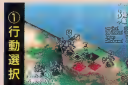
ヴァンダルハーツII ～天上の門～

78 S・RPG ▶¥5,980 ▶コナミ ▶MC(3ブロック)

SYSTEM 画期的なシステムが満載！

この『ヴァンダルハーツII（以下『II』）』では、前作でも好評だったSRPGバトルをさらに楽しくするためのシステムが用意されている。今回は、その中でも注目のシステム2つを紹介しよう。

1 デュアルターンバトル 読み合いの駆け引きがさらに熱く！

このシステムでは、敵と味方のユニット1対ずつが同時に行動する。そのため相手の行動を先読みするという、より高度な頭脳戦が楽しめるのだ。また、このシステムのおかげで敵の思考時間はまったくなく、快適なプレイが楽しめるぞ！

①行動選択

▲敵ユニットの行動範囲や位置などから、相手の行動を予測し、味方ユニットの行動を選択する。

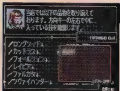
②移動開始

▲画面が2分割され、双方のユニットが選択された場所へ移動するようすが同時に表示される。

③攻　撃

◀素早さの数値が高いユニットが先に攻撃を開始。◀行動を読み間違えると、一方的な攻撃を受けるぞ。

2 ウエポンカスタマイズ 自分だけの武器を作り上げろ

『II』では、魔法やスキルなどの技は武器にセットされている。これらの技は複数セットでき、また他の武器に転送することができるので、自分好みの武器を作ることができるぞ。

①武器購入

手に入れたばかりの武器の技はそのままでは使えない。戦闘中に装備して、行動するうちに使えるようになる。

②技転送

使用可能になった技は、同タイプの武器の間で交換・追加ができるぞ。ただしセットできる数には限りがある。

制作スタッフインタビュー

CS開発部・ディレクター 中里伸也氏

CS開発部 武田 長氏

やりごたえのある戦闘を実現！ デュアルターンシステム

――今作の開発期間はどれくらいですか？

中里伸也氏（以下中里）：97年2月からスタートでしたので、2年ちょっとですね。中身を詰めようと作り込んでいたら、アッという間でした。実はスタッフの人数も、手伝ってもらった人を含めても10人を超えていないんですよ。

武田長氏（以下武田）：中里はシナリオをやりながらグラフィックもしていましたし…。私もメインプログラマーといいながらも、アイテムデータなどを打ち込んだりもしていました。少ない人数で開発することはわかっていましたから。それを利点と考えて、開発中に出たアイデアをすぐに取り入れたりしながら、よりおもしろいソフトを作ることを目指しました。

――新システムのデュアルターンバトルも、そのアイデアの中の1つですか？

武田：S・RPGというジャンルでは、数々の有名ソフトがあるわけで、これらとどこかが違っているだけでは仕方がない。僕らなりに新しくて、なおかつおもしろいシステムはないかと試行錯誤をして生まれたのが、デュアルターンバトルです。単に近い場所にいる敵ユニットから順番に動くわ

STORY 新たなる冒険への扉が開かれる!

今回の物語の舞台は前作とは別の世界だが、そのハードな世界観は健在。宗教や権力闘争をきっかけとした戦乱の時代を生きる人々の、たくましくも悲しい姿がリアルに描かれていくぞ。

▶登場人物たちはそれぞれ複雑な過去を持つ。

序章 ヨシュア少年期

幼き日の思い出

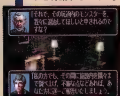
ナトラ王国の辺境にある、ポラータ村の村長の息子として育った主人公ヨシュアと、その村の領主の娘・アデルは幼なじみ。お互いに恋心を抱いていたが、身分の差を気にするヨシュアの態度が2人を素直にさせないでいた。ある日、村の外れでモンスターに襲われていた剣士・ニコラを助けたヨシュア。謎の多い彼との出会いがヨシュアの運命を変えることになる。やがて、アデルが一番大切な存在であることに気がついたヨシュアは彼女に告白し、駆け落ちの約束をするのだったが…。

◀駆け落ちをすることにした2人の運命は…。

第1章 ヨシュア青年期

7年の歳月がヨシュアを変える

ナトラ王国は東ナトラ、西ナトラに分かれ、7年も内戦状態に陥っていた。軍隊のみを襲う、盗賊団「紅の狼」のリーダーとなっていたヨシュアは、偶然西ナトラの名将プラトーを助ける。プラトーの意志の強さにひかれたヨシュアは、仲間とプラトーの部下たちと共に鉱山刑務所に囚われている、かつてのナトラ国王フランツの救出へ向かう。

▲プラトーの依頼を受け、彼と部下であるリラと行動することに。

▲幼なじみのユーリーの協力で、鉱山刑務所へ潜入する。

▶幾多の激戦のすえ、フランツ王の奪取に成功するヨシュアたち。

第2章 第1節「フランツの秘密」~第2節「追撃部隊撃破」

内戦終決への新たなる旅立ち

内戦を終決させるため、東西ナトラに対応する第3勢力の成立を目指すプラトーに協力することにしたヨシュア。追撃をかわし、故郷ポラータ村の近くをたどり着いたヨシュアは1人、村へと向かう。しかし、村は戦火に巻き込まれ、すでになかった。愕然とするヨシュア。そんな彼への運命のいたずらか、美しく成長したアデルが彼の前へ現われるのだった。

◀新たなる旅が始まろうとしていた。

▲7年の歳月を経て、運命的な再会を果たすヨシュアとアデル。この後の展開はいかに。

▲村が滅びたことを知らないヨシュアは、故郷ポラータ村へ急ぐ。

登場キャラクター

このゲームでは数多くのキャラクターたちが登場する。彼らが織り成す、ドラマチックな物語もこのゲームの魅力の1つだ。ここでは、ほんの一部ではあるが、魅力あふれる登場キャラクターたちを紹介していくぞ。

ヨシュア
物語の主人公。少年期のある事件をきっかけに盗賊に。通称・紅蓮のヨシュア。

アデル
アデルに心寄せる領主の娘。義父の政治取り引きに使われ、都へ花嫁修業に出される。

ヨシモ
アデルの祖父で、かつてのナトラ王国の重臣。人望が厚く、その人気と影響力は絶大。

ニコラ
ヨシュアが助けた謎の剣士。実はかつてのナトラ王国の王位継承者で、内戦を起こす。

プラトー
西ナトラ最強と言われた、白虎騎士団団長。内戦終結のために画策を巡らす。

ユーリー
ヨシュアの幼なじみで、教皇庁使節団団長。パーティの鉱山刑務所潜入に力を貸す。

王母アガタ
西ナトラの実質的支配者。権力を握るためには、どんな手段もいとわない人物。

ラドラッタ枢機卿
東ナトラの実質的支配者。ナトラ国の内戦を利用し、教皇になることを狙っている。

けではないので、戦闘はやりごたえがあると思いますよ。敵と味方の同時移動を実現するために、プログラム的にもかなり速い思考スピードが要求されましたけど何とか実現しました。やり込むに値するものに仕上がりました。

▶ユーザーからの前作に対する不満点はすべてチェックし、万全の態勢で今作の開発に臨んだという。

**どう感じるかはプレイヤー次第
自分なりのプレイを楽しんでほしい**

――イベントでキャラの衣装などが、装備によって細かく変化するのには驚きました。

中里:このアイデアは企画の段階からあったんです。担当してくれる予定の人がいたので、どんな場面でもキャラの装備通りのグラフィックを表示することにしたら、担当予定の人が参加できなくてなって。言い出したのは自分ですから、結局自分でやりました(笑)。だからと言って、手を抜いてはいませんよ。子どもの頃に手に入れた装備でも、ちゃんとエンディングを迎えられるようにしましたから(笑)。

――最後に読者に一言お願いします。

中里:実は今回、エンディングを複数用意しました。それぞれの物語の結末を見て、どう感じるかはその人次第だと思います。自分なりのプレイをしてそれぞれの物語を楽しんでください。

武田:戦闘では、緊張感のある頭脳戦ができるように仕上げました。デュアルターンバトルで、ただ敵の数で強さを調整しているゲームとはひと味違う戦闘を、プレイヤーのみなさんに楽しんでもらえればと思います。

――本日はありがとうございました。

『ゼノギアス』を送り出したスタッフが放つ最新作『デュープリズム』。1つの世界観の中で2つのストーリーが展開するこのゲームの、最新情報が到着したぞ!!

DEWPRISM デュープリズム	
秋予定 A・RPG	▶価格未定　▶スクウェア ▶MC(ブロック数未定)

『聖剣伝説』に同梱!!
体験版でわかった『デュープリズム』最新情報!!

スクウェアが贈る正統派ファンタジーアクションRPG『デュープリズム』から、体験版でわかったホットな最新情報をお届けするぞ!!　2人の主人公、ルウとミントの特殊攻撃から、序盤で起こるイベントの分岐、さらには世界観を読みとるための重要キーワード解説まで、見逃せない情報が満載なのだ!!

CHECK POINT 期待のA・RPGが早くも体験版でプレイ可能!!

7月15日に発売される『聖剣伝説』に、なんと『デュープリズム』の体験版が同梱されることになったぞ!!　期待の膨らむこの最新アクションRPGを、早くも体験することができちゃうのだ!!　どうしても秋の発売まで待ちきれないという人は、この体験版で2人の活躍を一足お先にチェックしよう!!

ACTION ―アクション― 主人公によって異なる特殊攻撃!!

2人の主人公ルウとミントは、武器を使った通常攻撃のほか、それぞれ独自の特殊能力を使うことができるのだ。その攻撃方法を紹介していくぞ!!

ルウの場合

ルウの変身能力は攻撃に使うだけじゃない!!

「ガーゴイルに向かい合え?」

ミントの場合

組み合わせによって様々な魔法が放てる!!

　※画面は開発中のものです。

EVENT ーイベントー

リンクしあう2つのストーリーには分岐も発生!!

2人の主人公のうち、どちらを選んだかでストーリーが異なる。しかも、それぞれのストーリーには分岐も発生するのだ!!

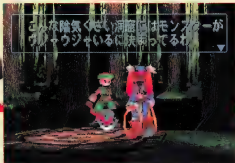
ゲームの主人公は、ルウとミントの2人。最初にどちらか一方を選択することになるが、選ばなかった方はキーパーソンとして物語に絡んでくるぞ。互いに性格が正反対なため、どちらを主人公に選んだかで同じイベントでもまったく展開は異なるのだ。しかも、それぞれ選択肢による分岐も発生するので、イベントパターンは多彩な変化をみせる。ここでは、その具体例を紹介!!

ルウの場合

まじめで正直な少年

ルウ
育ての親クレアの蘇生を願って旅を続けるルウ。たびたびミントが助力を求めてくるのだが……。

ミントの場合

世界征服を狙う元王女

ミント
王家への復讐と世界征服を目指し、旅をするミント。地下迷宮の前で、とある少年に出会う……。

1つのイベントでも

▲物語の序盤、ルウとミントが出会うシーン。どちらで始めても、このイベントは発生する。

分岐によりイベントパターンは4通りに!

「協力する」を選択

▲ミントの要請を快く引き受けるルウ。一緒に迷宮に挑むことになるのだが……。

「やめておく」を選択

▲どこかうさん臭さを感じたルウは、申し出を拒否。ミントからひどい言葉を投げかけられる。

「思い出した」を選択

▲以前に会ったことを思い出したミント。頼まなくてもルウは協力を申し出てくる。

「誰だっけ?」を選択

▲律儀に自己紹介をしてくるルウ。そして、やはりおせっかいにも協力してくれることに。

『デュープリズム』用語解説

【遺産】

エイオンと呼ばれる人々が残したマジックアイテムの総称。作成したエイオンによって能力に優劣はあるが、総じて絶大な力を持つ。それゆえ現在は王家によって管理されている。ルウとミントが探す「デュープリズム」もその1つ。

【エイオン】

古代の魔法文明を造りだした伝説の魔導士たちの総称。かつては星の動きを変えたとも言い伝えられるが、長い時を経るうちにその力は衰え、やがて1人残らず姿を消してしまった。しかし、彼らの創り出したマジックアイテム【遺産】だけは、時を超えて現代にも生き残っている。

◀エイオンは伝説だけが残っている。

▶絶大な魔力を持っていたようだ。

【アトリエ】

この世界には、数多くの魔法使いが存在している。人々は、彼らの住む家や研究所を総称し「アトリエ」と呼ぶ。魔法使いたちは自分の研究を邪魔されないように、アトリエ周辺の警備には気を使っている。侵入者が入ってこれないように、モンスターをガーディアンとして配備している場合も多いのだ。そうしたガーディアンたちは、主人が亡くなったあともアトリエを守り続けているという。アトリエに侵入するには、強力なガーディアンを倒す必要があるぞ。

◀とあるアトリエ。ここの主人は?

おまけ
▶序盤で登場するモンスターで、ルウが変身するイベントもあるぞ。

冒険浪漫超大作を

GRANDIA
グランディア

ついに発売になった『グランディア』。攻略第1回目の今回は、スタートからDISC 1の後半までをチャートとマップで攻略。また、冒険に役立つ情報も満載しているので、これを読めば『グランディア』を極められること間違いなしだ！

●グランディア：ゲームアーツ／ESP
●RPG　発売中：￥5,800（CD 2 枚組）
●MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS（2ブロック）

冒険に役立つ知識をワンポイントチェック！

今回の攻略は、読者が特につまりやすいダンジョンに限定してマップ＆ボス攻略をしていくぞ。まずここでは、冒険全般に役立つ知識を、5つのポイントに絞って紹介。コレを頭にたたき込んで、各ダンジョンに臨もう！　ちなみに、マップ攻略をしていない場所のアイテムリストは、最後のページに掲載している。ここにも、貴重なアイテムが多数存在しているので、これも参考にしながら、快適な冒険の旅を送ってほしい。

▲[illegible]スティンとともに壮大な冒険にいざ出発！

CHECK1 ステータス異常は8種類ある

戦闘中にステータス異常になると、行動に様々な支障が出てくる。ここでは、各異常の状態と、序盤で有効になる回復方法を紹介。プレイ中にもしこのような状況になったら、コレを読んでしっかりと回復しよう。

戦闘不能
HPが0になり、戦闘が不可能に。魔法「ヨミ」や「ヨミの復活薬」で復活できる。

魔封じ
この状態になると魔法がいっさい使えなくなる。道具の「魔法の解呪」で回復できる。

技封じ
すべての技が使用不可能になる。道具「秘技の解呪」か、セーブポイントで休息を。

疫　病
戦闘中に混乱など、ランダムで各種ステータス異常になる。道具「ワクチン」で回復。

眠　り
眠って行動不能の状態。戦闘が終了するか、敵からダメージを受けると目を覚ます。

麻　痺
しびれて一歩も動けなくなる。戦闘が終われば回復するが、道具「万能薬」を使おう。

混　乱
パニック状態になり、敵味方関係なく攻撃し始める。道具「気付け薬」で回復できる。

毒
行動をするたびにダメージを受ける。道具の「毒消し草」や魔法「キュール」で治そう。

CHECK2 防御のススメ

防御は、受けるダメージとステータス異常になる確率を、3分の1に抑える効果がある。しかも、コマンドを入力した瞬間に実行するので、敵が攻撃モーションに入っていても即座にガードできるのだ。敵から不意打ちを受けたときなど、パーティに不利な状況下では、無理な反撃は禁物。まず、防御で敵からのダメージを抑えてから反撃しよう。

▲HPが残り少なく、味方の回復も間に合わない、そんなときは迷わず防御を実行しよう。

CHECK3 賢いスキルの稼ぎ方

技・魔法スキルのレベルを効率良く上げるには、敵のレベルよりも低いスキルレベルのもので攻撃するといいぞ。また、単体に攻撃するよりも、複数の敵に同時攻撃する技・魔法の使用が効果的だ。序盤なら「ヒューイ」や「ヴァンフレイム」といった魔法を使うと、スキル経験値が稼ぎやすいぞ。序盤から、ガンガンスキルレベルを上げておこう。

▲ボスなど、HPの高い敵との戦闘でこの方法を使えば、このように高いスキル経験値が得られる。

はみだしグランディア

パームの街でのちょっとしたイベントを紹介しよう。駅前にいるマリーが落としたブローチを、博物館前で拾って返してあげよう。その後にマリーの母親に話しかけると傷薬をくれるぞ。また、ある民家の2階にいるおじいさんに3回話しかけると、クララへの手紙を渡される。ニューパームに行ったときに渡してあげよう。

最速&厳選攻略!

SPEEDY SELECT

CHECK4 すぐに覚えたい回復・防御魔法

まっ先に覚えたいのが回復魔法のケロマだ。これはジャスティンとフィーナに、早いうちに覚えさせよう。ケロマを覚えたら次は防御魔法のディガン。この魔法は重ねがけが可能なので、ゲーム終盤でもかなり使える。スーに覚えさせて、戦闘時のサポートとして使うのがベスト。

▲ボス戦では、とにかくディガンを唱えて、味方の防御レベルを上げるのが基本になる。

◀魔法属性は１度覚えたら取り消しはできない。どの魔法を選ぶかは、慎重に決めよう。

CHECK5 コンボとクリティカルの特性

コンボはスキも少なく複数回攻撃できるので、トータルダメージがクリティカルより大きい。一方、クリティカルはスキが大きく１回しか攻撃できないが、攻撃した敵の行動をほぼキャンセルできるのだ。１人がクリティカルで敵の行動をキャンセルしつつ、ほかのキャラがコンボで攻める戦法がオススメだ。

◀複数のキャラでコンボを決めると、連続ヒット扱いになり、ダメージも増える。

スタートから渡航船までをチャートでチェック!

ポイント攻略 ガンツが隠した３つの宝はここだ

ガンツとの冒険ごっこで探すことになる３つの宝の場所を教えるぞ。勇者のカブトは橋の下に、光のタテはパーム港にある。精霊の剣はまずガンツの弟・テンツからカギをもらおう。カギを手に入れたらガンツの家に行き、宝箱を開ければＯＫだ。

ポイント攻略 ミニゲームのコツを伝授

渡航船でプレイできる「甲板掃除」を、制限時間内にクリアするコツを紹介しよう。

◎ボタンをテンポよく連打し、パワーメーターのＭＡＸギリギリまで近づける。あとは、ＭＡＸを超えないようにバランスよくボタンを連打だ。位置的には、甲板の継ぎ目を目印にするとやりやすいぞ。

▲一定時間内に磨き終われば、ごほうびアイテムがもらえるぞ。

ポイント攻略 レック鉱山のボスを攻略

まず先に倒したいのが２体のオークだ。鉱山内で手榴弾を手に入れていたら迷わず使おう。オークキングは攻撃力が高いので、クリティカルでオークキングの攻撃をキャンセルしつつ、ジャスティンの「Ｖスラッシュ」で一気にカタをつけよう。

オーク（×２）

		特殊技・魔法
LV	5	●かみつき
HP	70	
G	4	
EXP	20	

オークキング

		特殊技・魔法
LV	7	●ファイアーボール
HP	385	
G	70	
EXP	450	

表のデータは、G=お金　Exp=経験値を表す。

夢と希望の新大陸から リエーテの待つ遺跡へ!!

攻略チャート

1. 幽霊船
2. ニューパームの街
3. メリル山道
4. フィーナの家
5. ニューパーム地下〜教会
6. ラングル山脈
7. ドム遺跡

マップ攻略 ❶幽霊船

パーム出発後、初の冒険の舞台となるのがこの幽霊船だ。個々のエリアは狭いのだが、障害物のせいで、非常に視界が悪い。L1・R1ボタンで視点を変えつつ、マップを見ながら進んでいこう。ここで登場する敵のなかで、要注意なのが「ゴースト[illegible]」。この敵の使う「大声」は、くらうと味方の行動がキャンセルされる。長引くとめんどうなので、見つけたら先制攻撃で倒そう。また、ボス戦の前に、宝箱にある「ヨミの復活薬」と「提督の剣」を取るのを忘れないように。

船長室 (BOSS)

BOSS

イカキング

船長室を突き破って登場するイカキング。この敵との戦法は、まず先に「ミケロマ」を使う右ゲソから倒し、その後で本体を倒すといい。だが、そのときに注意したいのが本体の使う「吸い込み」だ。これでパーティを集めたあとの「レーザーアイ」はかなり強力。もし吸い込まれたら、離れた場所に回避コマンドで逃げるようにしよう。

	本 体	右ゲソ	左ゲソ
LV	10	9	9
HP	592	356	438
G	1000	500	500
EXP	74	40	40
特殊技・魔法	●レーザーアイ ●吸い込み ●衝撃波 ●ヒューイ	●ミケロマ ●ヒューイ	●吸い込み

アイテム

1. 薬草（道）
2. 風の護符（防）
3. 傷薬（道）
4. 海賊ぼうし（防）
5. 傷薬（道）
6. 提督の剣（武）
7. ヨミの復活薬（道）

序盤のなかでも、ドム遺跡はパーティキャラのスキル経験値を稼げる重要な場所。コラムを参考にして、きちんとスキルアップしていこう。

はみだしグランディア

ここで紹介しているアイテム欄の後ろにある文字は、アイテムの種類を表わしている。それぞれ、武…武器、防…防具・アクセサリー、道…道具全般・イベントアイテムとなっている。なお、最後に掲載したアイテムリストもこれに準ずる。

マップ攻略

⑦ドム遺跡

ドム遺跡は2つの層でつながっていて、少々複雑な造りになっている。途中、隠し扉やトラップもあり、ボスまで行くのもひと苦労だ。だがそのぶん、使えるアイテムも多数存在する。セーブアイコンを利用しつつ、隅々まで探索しよう。特にマナエッグは取り逃さないように

ワンポイント

隠し扉を見つけよう

遺跡内部で隠し扉を探すときは、模様の目が閉じているものを探せばいい。中には、武器や防具などのアイテムがあるので、見つけたら必ず調べよう。

ワンポイント

怨霊との戦い方

遺跡で出現する怨霊は、「聖なるメイス」以外の通常攻撃が効かない。「聖なるメイス」をジャスティンに装備させ、それ以外のキャラは攻撃魔法を使おう。

1 遺跡内部に入る前に…

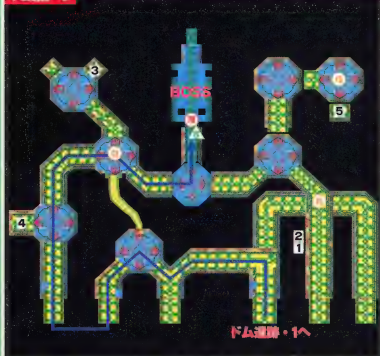
ニューパームで魔法を覚えよう

ドム遺跡は、トラップを利用して魔法スキルを大幅に上げられる数少ない場所の1つ。なので、ここに来る前にニューパームで全員に魔法を覚えさせておいて、一気に魔法スキルを上げておこう。

前庭のトラップでスキルUP！

ドム遺跡の前庭の通路にあるトラップを利用した、スキル経験値稼ぎの方法を紹介しよう。まず、飛び出してくる顔の像にわざと当たってダメージを受ける。その後、ケロマで回復すれば水属性のスキル経験値が入るのだ。MPをセーブポイントで回復しつつ、これを繰り返せば、いくらでも水属性のスキル経験値を稼ぐことができるぞ。

▶ここでミケロマまで覚えておけば、ボス戦がかなり楽になること間違いなし！

1．聖なるメイス(武) 2．力の種(道) 3．ヨミの復活薬(道) 4．青い薬(道) 5．ヨミの復活薬(道)

1．青い薬(道) 2．黄色い薬(道) 3．シェルアーマー(防) 4．マナエッグ(道) 5．魔法のランプ(道)

BOSS ガニメデ

ガニメデは攻撃力、防御力ともに高いので苦戦は必至。戦いが始まったらディガンを連発し、防御レベルを上げて守りを固めよう。「吸い込み」でボスの近くに集められてしまったら回避するか、その後に来る攻撃をジャスティンの技でキャンセルしよう。HPが少なくなったら、スーの応援「ガンバ！」やミケロマで回復するといい。

	頭	甲羅
LV	15	15
HP	1500	1500
G	2000	—
EXP	500	500
特殊技・魔法	●吸い込み ●ハンマーテイル	●吸い込み ●ロングホーン

はみだしグランディア

ドム遺跡には、青い薬と黄色い薬が隠されている階段状の通路がある。その通路の途中に赤いスイッチがあるのだが、実はトラップのスイッチなのだ。うっかり触ると階段がすべり台に変わり、ドム遺跡・2のスタート地点まで戻されてしまうので注意しよう。

霧の樹海を越えれば…「世界の果て」は目前だ!!

チャート⑧から⑮の間で一番のヤマ場が、⑨のガーライル軍基地だ。基地や軍事列車で戦闘が連続するので、全滅しないよう気を引き締めよう。

攻略チャート

⑧薬草の山 → ⑨ガーライル軍基地 → ⑩霧の樹海(西側) → ⑪ルクの村 → ⑫光神の山 → ⑬ルクの村 → ⑭光神の村 → ⑮霧の樹海(東側)

マップ攻略 ⑨ガーライル軍基地

ここでは牢屋からの脱出を目指す。通風ダクトを移動するときは、マップをよく見て、アイテムもしっかり回収しつつ進もう。ときどき一般兵士との戦闘になるが、コンボだけで勝てるレベルなので問題はないぞ。ダクトを進むと、パスワード付きの扉がある部屋に出る。このパスワードは、警備室で3人娘の会話を聞けばわかる。その後、地下倉庫でレムを救出し、3人娘と連戦して勝利。これに勝つと軍事列車に乗って脱出できるぞ。

BOSS サキ

先に一般兵士を倒せば勝ったも同然。ディガンで守りを固めたらコンボ連発で勝てるぞ。

	サキ	一般兵士
LV	15	11
HP	1000	110
G	500	100
EXP	85	15
特殊技・魔法	●パワーラリアット ●ハリセン	●溜め斬り

BOSS ナナ

広範囲をカバーする攻撃魔法を連発し、一気に倒そう。ここでもディガンを唱えるのを忘れずに。

	ナナ	一般兵士
LV	15	11
HP	900	110
G	1000	100
EXP	85	15
特殊技・魔法	●ヨーヨー ●ヨーヨー回転	●溜め斬り

BOSS ミオ

ミオの特技はどれもステータス異常を引き起こす。可能な限りキャンセルで応戦しよう。

	ミオ	一般兵士
LV	15	11
HP	700	110
G	2000	100
EXP	85	15
特殊技・魔法	●風船 ●スタンガン	●溜め斬り

1．アーミーサーベル(武) 2．アーミーブーツ(防) 3．ウルトラドリンク(道)
4．士官の服(防) 5．兵士の服(防) 6．ヨミの復活薬(道)

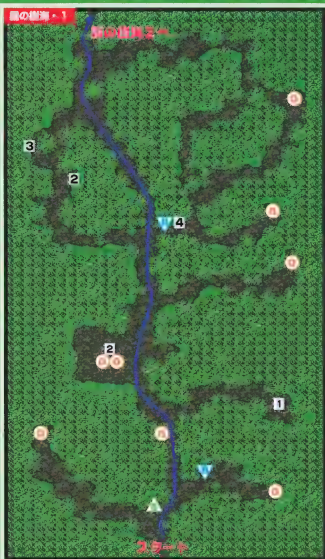
はみだしグランディア

光神の山で出現する、タランテラとメタルビートルは要注意。タランテラのドロドロ液を食らうと、技が封じられてしまうぞ。秘技の解呪を常備しておきたい。また、メタルビートルは魔法攻撃が一切効かない。コンボを使って集中的にダメージを与えよう。

マップ攻略 ⑮ 霧の樹海(東側)

東側は西側よりもかなり広く、マップも複雑だ。もし迷ったらバードビューアイコンで、パーティの位置を確認しよう。また、[illegible]ダメージを与えられる。所持金に余裕があれば、ルクの村で買って装備しておこう。なお、世界の果てを越えると、しばらくは街や村がない。もしマナエッグが余っているなら、ルクの村で魔法に換えておこう。

▲[illegible]はヒューイを唱えてくる。体が光ったらクリティカルでキャンセルしよう。

◀[illegible]と、敵が襲いかかってくる。準備を整えて取りに行こう。

1．真紅の秘薬(道) 2．チョルラの花(道) 3．バオバブの実(道) 4．ヨミの復活薬(道)

1．語り部の杖(武) 2．スミルナ草(道)

霧の樹海・3

1．栄養ニンジン(道) 2．スミルナ草(道) 3．速攻の種(道) 4．バオバブの実(道)

！ 視点切り替えで待ち伏せを防げ！

霧の樹海は木が生い茂っており、とにかく視界が悪い。無防備に歩いていると、すぐ不意打ちを受けてしまうぞ。ここではモンスターの声に注意し、声が聞こえたらすぐに視点切り替えをしよう。特にアイテムの周りには敵が多いので注意するように。

▲一見何もいないように見えるが、視点を変えると敵が見える

コラム まんべんなくスキルアップしよう

戦闘をしているとある種の魔法が効かないときがあるはず。特にボス戦は魔法がメインになるので、ボスに効かない属性しか持っていないと苦戦を強いられる。どんな敵の属性にも対処できるように、普段からまんべんなく魔法スキルを上げておこう。

はみだしグランディア

セーブアイコンが最低各1カ所はあるものの、霧の樹海の道のりは長い。相次ぐ戦闘でＳＰとMPが底を尽くことがあるかもしれない。そこで役に立つのが「チョルラの花」と「バオバブの実」。前者はMPを、後者はＳＰを回復できるアイテムだ。いざというときのために取っておこう。

世界の果てを越えて飛竜の谷へ！新しい仲間とともに新たな冒険へGO!!

世界の果てを越えると新たにガドインが仲間に加わる。飛竜の谷で4人パーティの戦い方を練習しておこう。スキルレベルを上げるのを忘れずに。

攻略チャート

NEW CHARACTER

ガドイン

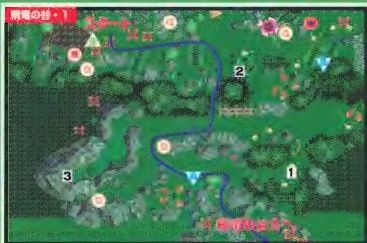
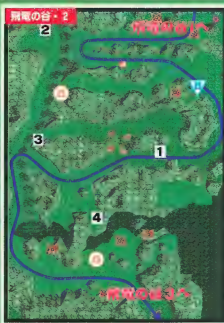
ガドインはとにかく強い。最初からレベルが30あり、炎属性と爆裂属性の魔法も習得しているのだ。また、疫病と毒に関する耐性がほかの３人よりも高い。回復魔法を覚えない、といった弱点はあるが、攻撃力と防御力は非常に高い。攻撃の要として活躍してくれるぞ。

▶必殺の竜陣剣が炸裂！　ジャスティンを一撃で倒すほどの威力だ。

マップ攻略 ⑰飛竜の谷

「世界の果て」を越え、ホッと一安心と思いきや、この飛竜の谷もかなりの難関だ。ガドインと出会うまでは、ジャスティンとフィーナの２人で進まなければならない。スタート地点にある預かり所から、貯めていたアイテムを引き出し、スー探索の準備を整えよう。ガドインの家のそばには、一見道がないように見えるが、周囲と色の違う岩を調べると、先に進めるぞ。

…とはいうものの、雰囲気はジャングルといった感じだ。

1．チョルラの花(道)　2．毒消し草(道)　3．バモーの実(道)

1．スーのくつ(道)　2．魔力の果実(道)　3．ヨミの復活薬(道)　4．ワクチン(道)

1．力の種(道)　2．炎の護符(防)　3．マナエッグ(道)

ワンポイント
大きな葉を渡っていこう

飛竜の谷は霧の樹海同様、非常に視界が悪い。マップを見ながら進んでいても、迷うことがかなりあるはずだ。そんなときは、周りの植物を調べてみよう。なかには、葉が階段状になっていて、崖の上に進めるものや、川の向こうに橋渡しをしてくれる植物がある。ただし、パーティに襲いかかってくる植物もあるので要注意。

▲こういった植物は、近づくと勝手に動いて道を作ってくれるぞ。

はみだしグランディア

飛竜の谷に出現する敵で、注意したいのか「パタパタきのこ」。こいつの特殊攻撃はパーティ全体に毒をはらまくのだ　毒に侵されるたびにキュールや毒消し草を使っていてはきりがない。スタート直後で２人しかいないときは、極力戦闘を避けるのが賢明。戦うのなら先制攻撃を仕掛けたいところだ。

飛竜の谷・4

飛竜の谷3へ

1. ノロノロ草(道) 2. マナエッグ(道)

コラム 2つのマップで大幅スキルアップ!

前に、ドム遺跡でトラップを利用したスキルアップ法を紹介したが、飛竜の谷と雨月の塔でも同じことができるぞ。雨月の塔のボスはかなり手強いので、ハンパなレベルで挑むとパーティが全滅しかねない。下の写真の2つの場所で、水属性の魔法を中心に充分にスキルレベルを上げてから先に進もう。

▲飛竜の谷では巨大な花を利用してスキル経験値を稼ごう。

▲毒の沼地は、ドム遺跡と同じぐらい経験値を稼げる。

マップ攻略 ⑲雨月の塔

雨月の塔にある扉や柵は、スイッチと連動している。迷ったら近くのスイッチを押してみよう。また、通路の各所にある緑の坂は、降りることはできても、登ることはできない。うっかり降りると遠回りをするはめになるので、注意が必要だ。下にボスまでの最短ルートを載せておくので、マップと併せて参考にしてほしい。

1. クレップのカマ(武) 2. 混乱の護符(防) 3. マナエッグ(道)

BOSS サーペント

サーペントは本体と4本の首で構成されていて、4本の首はそれぞれ違った攻撃をしてくる。要注意なのが「ひどい首」のスタンガスで、これを食らうと麻痺してしまうのだ。「ひどい首」が光っていたら、すぐにキャンセルで防ごう。スタンガスさえ気をつけていれば、あとはガドインの竜陣剣と、ジャスティンのショックウェーブで本体を集中的に攻撃。これで万全だ。

	本体	意地悪な首	熱い首	優しい首	ひどい首
LV	20	23	23	23	23
HP	1071	486	516	800	600
G	2400	120	120	120	120
EXP	1250	320	320	320	320
特殊技・魔法	●4ヘッドアタック	●キラーバイト	●熱気ガス	●回復ガス	●スタンガス

1. ドクロの兜(防) 2. 氷雨の弓矢(武)

はみだしグランディア

雨月の塔周辺に出現する「キノコ鳥」はかなりやっかい。特殊攻撃の「疫病胞子」を食らうと疫病にかかってしまう。ダイトの村で病の護符かワクチンを買い込んでおこう。塔周辺で手に入るパワーキノコは、味方1人の攻撃レベルが+3になる優れもの。サーペント戦でガドインに使えば戦いが楽になるぞ。

ダイトの村を救ったジャスティンたち。今度はガンボの村でハプニング!!

しばらくの間、ガンボの村を拠点にして冒険をすることになる。ここでのポイントは火の山。属性を考えた攻撃が重要になってくるぞ!

攻略チャート

⑳ ラーマ山脈 → ㉑ ガンボの村 → ㉒ 火の山 → ㉓ ガンボの村

! 装備を整えて火の山へ行こう

火の山の敵は水属性の攻撃に弱い。そこでオススメのアイテムが吹雪属性の「氷雨の弓矢」と、水属性の「雨雲の杖」だ。スーとジャスティンに装備させよう。また、ここのボスはドラゴン系なので、ドラゴンキラーをガドインに装備させておくといい。防具は、飛竜のベストを全員分買えばOKだ。余裕があればシャキードの書も買っておこう。

▲飛竜のベストは炎耐性レベルが＋2になる優れもの。特にボス戦で役に立つぞ。

マップ攻略 ㉒ 火の山

スタートしてすぐのところに、セーブアイコンと預かり所があるので、ここを拠点に探索しよう。スタート地点から右上に進めば、ガドインやスーと合流できるぞ。仲間が全員そろったら、ふもとへ連続玉を取りに行こう。連続玉はコンボ回数が＋1になるので、終盤まで重宝するぞ。なお、頂上にある竜のウロコは、10以下のダメージを無効にしてくれる。ザコ戦でかなり使えるので、これも取り逃がさないように。

▲[illegible]噴き出している[illegible]メージを受ける。雨月の塔などと同じように、ここでスキル経験値を稼ぐのも手だ。

1. ゲンキ草(道)
2. 紺碧の秘薬(道)
3. マナエッグ(道)
4. 守りの種(道)

ワンポイント シャキアの威力

水属性が強力というのは、上のコラムの通りだが、ここではぜひ吹雪属性の魔法を覚えておきたい。LV1のシャキアがあるだけでも、かなり重宝するし、今後も役に立つはずだ。吹雪属性の魔法は、水と風属性のスキルレベルを上げると覚える。水のスキルはトラップを利用して上げ、風のスキルはヒューイをまめに使って上げよう。早ければ、雨月の塔で覚えられるぞ。

▲火の山の敵ならシャキア一発で倒せる。この機会にぜひ習得しておこう。

1. 炎の護符(道)
2. ムーニャの巻き物(道)

はみだしグランディア

火の山のふもとを進んでいくと、右下の方に1カ所行けない場所があることに気づいただろうか？　ここは1度火の山を脱出しないと行けないので、ボスを倒してから また来よう。混乱の護符を入手できるぞ。逆に、中腹は1度脱出すると戻れなくなるので、中腹にあるアイテムはすべて手に入れておきたいところだ。

1．混乱の護符（道）　2．連続玉（道）

ワンポイント　アクションアイコンを見逃すな！

火の山にあるアクションアイコンのうち、アイテム入手のために使うものが2つある。1つは中腹・2の左の岩壁にあり、アイコンを調べると、岩壁に穴が開いて中に入れるようになる。穴の先には炎の護符があるので、ボス戦用に取っておこう。もう1つは山頂の右にあり、ここも調べると、崖の向こうにある竜のウロコを取れるのだ。ダンジョン内でアクションアイコンを見つけたら必ず調べよう。

▲一見行き止まりに見える場所でも、アクションアイコンを調べると先に進めるのだ。
◀アクションアイコンは、近づくと「！マーク」が出る。怪しい場所はひたすら歩こう。

BOSS マッドラゴン

マッドラゴンは、攻撃魔法と回復魔法を両方使ってくる。それをジャスティンの技でキャンセルしつつ、シャキアを唱えよう。シャキアを覚えていなかったら、氷雨の弓矢やシャキードの書で代用すればいい。また、フレイムブレス対策に、飛竜のベストを装備しよう。

▶体は大きいが、たいして強くはない。シャキアを覚えていれば楽勝だ。

	胴体	頭
LV	24	24
HP	2150	2150
G	4500	—
EXP	1450	1450
特殊技・魔法	●ケロマム ●ヴァーン ●ヒュースラッシュ	●フレイムブレス ●ヴァーン ●ヒュースラッシュ

1．ゲンキ草（道）　2．竜のウロコ（防）

今回マップ攻略できなかった場所のアイテムリストを公開

数あるアイテムの中でも、速攻の種などに代表されるステータスアップ系は必ず取っておきたい。これらは使うと各種ステータス値が上昇するのだ。レベルアップ以外に、ステータスを強化できるので非常に便利。パーティの要であるジャスティンに使うといいぞ。

●マルナ街道	
軍の警棒	武
薬草	道
●サルト遺跡	
ピカピカのクツ	防
ルーンの指輪	防
儀式の石オノ	武
ダイナマイト	道
古びたヨロイ	防
ヨミの復活薬	道
●レック鉱山	
ゴム長グツ	防
作業着	防
手榴弾	道
薬草	道
安全ヘルム	防
オークの盾	防
傷薬	道
鉱夫のかなづち	武
なまくら刀	武
ハンドアックス	武
●メリル山道	
スネークピアス	防
マナエッグ	道
●ニューパーム地下	
アイアンメイス	武
こうらの盾	防
マナエッグ	道
●ラングル山脈	
いにしえのメダル	防
秘技の種	防
マナエッグ×2	道
栄養ニンジン	道
力の果実	道
●薬草の山	
気付け薬	道
雑草	道
サルファ草	道
白いサルファ草	道
生命の種	道
毒消し草×3	道
薬草	道
●軍事列車	
士官バッジ	道
真紅の秘薬	道
●霧の樹海（西側）	
バオバブの実	道
ヘナヘナ草	道
●光神の山	
生命の種	道
秘技の解呪	道
マヒの護符	道
霧裂きのムチ	武
光神の酒	道
光神の守り	道
信頼の絆	道
ヨミの復活薬	道
●世界の果て	
速攻の種	道
走りの果実	道
つけもの石	武
突風のナイフ	武
無音のオーブ	道
信頼の絆	道
●ラーマ山脈	
黄色い薬	道
無音のオーブ	道
ゲンキ草	道
ドラゴンキラー	武
魔眼石	防

はみだしグランディア

上のリストの中で、使えるものを2つ紹介しよう。1つめは「信頼の絆」で、これは味方1人のIPゲージの速度を速める効果がある。同じキャラに複数回使うと、アッという間に順番が回るので、うまく使えば怒涛の攻めが可能だ。もう1つは「つけもの石」これを装備したキャラは倒れにくくなる。倒れやすいスーに装備しよう。

PlayStation
拓(ひら)けよ、武の道。
©1999 Media Works Inc. ©1999 POLYGON MAGIC.,Inc. "" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

極めよ、奥義。

対戦も、格闘もできる、異色のRPG登場！

6つの冒険が君を待っている!!

19世紀の中国を舞台に仇討ちあり、嫁探しありと、バラエティにとんだシナリオを、6つの流派から1つを選ぶことで楽しめる。広大な大陸を舞台に繰り広げられる、夢とロマンの物語を全て味わえるかな？

4人対戦可能!!

RPGでの戦闘は、ほぼ4人対戦の格闘ACT形式。しかし、敵は少林寺、酔拳などの6つの流派から、様々な技を使ってくる！ 対戦モードでは、マルチタップでつないで対戦が楽しめるぞ!!

みんなで闘うか、育てて闘うか

8/26 発売予定

複数同時対戦格闘RPG ● 希望小売価格 ¥5,800（税別） ● デュアルショック対応／マルチタップ対応

「L.O.F」店頭トーナメント大会に参加して豪華賞品をGETしよう！

「L.O.F」のトーナメント大会が全国約400店舗のゲームショップで開催されるぞ。勝者には特製Tシャツやメダルなどが与えられる！ 開催店や参加方法などは、お近くのゲームショップで確認しよう！

ラジオドラマ ON AIR中!!
「～電撃大賞～ Lord of Fist」
●文化放送／毎週土曜日 26:00～26:30
●ラジオ大阪／毎週日曜日 25:00～25:30

電撃コミックス
「Lord of Fist 公式コミックアンソロジー」
8月27日発売予定　予価：本体660円+税

電撃攻略王
「Lord of Fist 公式攻略ガイド」
7月15日発売予定　予価：本体950円+税

ドラマCD
「Lord of Fist～拳王伝～」
9月17日発売予定　¥2,800（税抜）

サウンドトラック
「オリジナルサウンドトラック Lord of Fist」
9月1日発売予定　¥1,800（税抜）

MEDIAWORKS （株）メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　ユーザーサポート　TEL052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/

PlayStation
大切な人を救うため
冒険物語が今、はじまる……
Fantasy RPG
黒い瞳のノア
Cielgris Fantasm
始まりは…
偶然に魔神を復活させてしまったノア。
幼なじみのディスティーンは
石にされてしまいます…。
絶対助けるから!
彼を救うため魔神に立ち向かう決意をするノア。
そこに女神が現れノアに魔法の力を授けます。
小さな力だけど…
ノアは女神から授かった力を使い、戦闘でゲットした
魔獣とともに戦いながら成長していきます。
あなただけの…
仲間の魔獣を訓練したり合成で上位種にしたり…。
あなただけのパーティを作り上げて下さい。
標準価格
¥5,800 税別
7月1日発売!
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
©GUST CO.,LTD.1999
初回プレス版のみ
特典として オリジナルミニスタンプ をプレゼント!!
7/16 発売
ファミ通から 完全攻略本が出るよ! 『黒い瞳のノア 公式パーフェクトガイド』
編集・制作/ファミ通書籍編集部
発行/株式会社アスキー
株式会社ガスト
〒380-0824 長野県長野市南石堂町1293
TEL.026-224-7300/FAX.026-224-8850
ホームページアドレス http://www.gust.co.jp/
開発スタッフ募集!
1 プログラマー
2 グラフィックデザイナー
3 ゲームプランナー
4 コンポーザー
応募方法 ●オリジナル作品に希望職種を明記した履歴書(経験者の場合は職務経歴書)を添えて、弊社「スタッフ募集係」までお送りください。
提出作品 ①C言語によるオリジナルゲーム作品 ②A4サイズのイラスト2点 ③オリジナルゲームの企画書(A4サイズの用紙で) ④オリジナル作品を2曲以上(CD(R)・DAT・MD・テープ等で)
●それぞれの作品に、必ず氏名を明記してください。
●基本的に作品の返却はいたしません。(返却を希望する方は「返却希望」と明記して下さい)

ヤッたらスゴいんです!!

(ただし、送料の一部をご負担ください)

クロス Cross 探偵物語

1999年8月発売予定 CD-ROM2枚組+1枚(プレミアムCD同梱) 予価6,800円

練り込まれたシナリオ、数々のトリック、1万枚を超えるグラフィック、そしてローディング時間を消し去った先進のエンジン「マッハシーク」……今までの常識をうち破る本格的推理アドベンチャーとして大好評を博した「クロス探偵物語」が、さらにクオリティーアップしてPSに登場!!

- 第一話・名探偵誕生
- 第二話・疑惑
- 第三話・歪んだ名門校
- 第四話・依頼者
- 第五話・[illegible]の記憶
- 第六話・満月の夜に
- 第七話・タランチュラ

応募要項 紙面右下の応募用紙に必要事項を書き込み、切り取ってください。記入した応募用紙と100円分の切手を同封し、封書でワークジャムに送ってください。ご応募くださった方全員に「クロス探偵物語」体験版をプレゼントいたします。締め切りは7月14日消印有効です。(楷書でハッキリと丁寧に書き込んでください)応募用紙に記入漏れがあったり、締め切りを過ぎていますと、お送りすることができないため、お気をつけください。

※お送りいただいた切手等はご返却できませんのでご容赦ください。

〒101-0032 東京都千代田区岩本町2-9-11 藤野ビル6F (株)ワークジャム 体験版係

株式会社ワークジャム

http://www.ditokyo.co.jp./workjam/

〈きりとり〉

住所	□□□-□□□□			
フリガナ 氏名				
性別	男・女	年齢		職業
電話番号	(　　)			
E-mailアドレス(お持ちの方のみ)				

速報 1999 PlayStation プレイステーション Award アワード

優秀な出荷実績を挙げたＰＳソフトを表彰するために、ＳＣＥＩが毎年１回開催している「プレイステーション　アワード」。今年も去る６月９日に都内のホテルで開催された。次世代ＰＳの発売を控え、例年以上に注目を集めるなか、衝撃的な発言が飛び出した!!

東京ゲームショウ'99秋で次世代ＰＳ公開決定!!

SCEI・久多良木社長が公式発表!!

ソフトの表彰のほかにも、何らかの形で次世代ＰＳの発表や展示があるのでは？――と期待された今回のＰＳアワードだったが、実際には、実機やソフトのデモは一切なし。プログラムは淡々と進んでいった。しかし、表彰後の挨拶のなかで、SCEI社長の久多良木氏が会場をどよめかせる注目発言！「次世代ＰＳは今秋のゲームショウに出展します」。短い発言ではあったが、次世代ＰＳのプロジェクトが確実に進展していると確信するに余りある、力強いひと言だ。しかも後日、「実物のゲーム機を公開します」（６月11日付日経産業新聞より）とのコメントもあり、実機と、ある程度のタイトルが展示されるのは間違いなさそう。あわせて発売日や価格が発表される可能性も高く、今度のゲームショウは、絶対に見逃せないイベントになりそうだ。

▲壇上で挨拶をする久多良木健ＳＣＥＩ社長。挨拶の最後に次世代ＰＳに関して触れた。

PlayStation Award 1999 受賞作品

トリプル・プラチナ・プライズ　●ファイナルファンタジーⅧ（スクウェア）

プラチナ・プライズ

ゴールド・プライズ

次世代ＰＳをめぐる動向

'99年 2月16日

●「エモーション・エンジン」発表

アメリカ・サンフランシスコで行われたＩＳＳＣＣ'99（半導体学会）で、ＳＣＥＩと東芝が次世代ＰＳ用と思われるＣＰＵを発表。

3月2日

●Ｉ／Ｏプロセッサの開発概要明らかに

次世代ＰＳの新たな入出力ポートと、現行のＰＳと互換性を保つ部分をコントロールする「Ｉ／Ｏプロセッサ」の概要が明らかに。設計は現在のＰＳのＣＰＵ開発に携わった米ＬＳＩロジック社。18カ月前から設計に取りかかり、現在のＰＳ用ＣＰＵやＩＥＥＥ１３９４、ＵＳＢ、ＤＶＤ－ＲＯＭドライブのコントローラなどを１チップに集積。現在のＰＳ用ソフトとの互換モードではＣＰＵとして、次世代ＰＳ用ソフトではＩ／Ｏプロセッサとして動作する。

●次世代ＰＳ発表!!

ＳＣＥＩが正式に次世代ＰＳを発表！　紙資料だけではなく、開発機材上（ハードの機能は製品版とほぼ同じ）で動作するデモソフトなども公開。圧倒的なポテンシャルを印象づけるとともに、ソフト開発が着々と進行している状況を知らしめた。多くのパソコンに搭載されているインテルのＰｅｎｔｉｕｍⅢプロセッサ（ＣＰＵ）と発表が重なったのは偶然？　それとも!?

◀世界中のメディアも震撼した次世代ＰＳの発表！

3月4日

●次世代ＰＳ用半導体工場設立発表

ＥＥ（エモーション・エンジン）とＧＳ（グラフィックス・シンセサイザ）を製造する半導体工場を設立。ＥＥはＳＣＥＩと東芝が約半分ずつ出資し新会社を設立。東芝大分工場内に新たに製造ラインを設け、安定したチップ供給を目指す。ＧＳは長崎の新工場で量産化を行う。専門家からは「歩留まり（生産成功率）が悪いのでは？」と指摘されているが、両社は全面否定!!

◀新工場の設立で、量産体制も万全!?

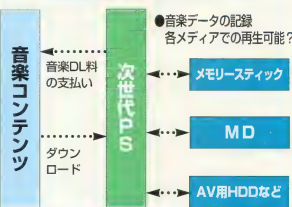
弦楽四重奏による優雅なしらべ（曲名は謎（恥））に加え、計算し尽くされたライトアップ。さらにバイキング形式のディナーを堪能しながら、受賞作品の表彰が行われた。貧乏な（編）さんやライターはココぞ！　とばかりに飯ばかり喰っていたとかいないとか（笑）。

次世代ＰＳでは音楽配信も可能に……!?

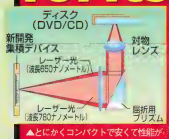
ＰＳアワードの最後には、ソニー・ミュージックエンタテインメントの社長で、SCEIの副会長でもある丸山茂雄氏が壇上に登場。簡単な挨拶を行った。このなかで丸山氏は、音楽産業を例に、デジタルメディアの飛躍的な進歩と今後の可能性について解説。丸山氏が現在ＳＭＥで取り組んでいる「音楽の配信システム」にも言及した。この「音楽配信」は、次世代ＰＳでも実現可能なシステムの１つと考えられているだけに、今回の発言には注目しておきたいところ。もしも次世代ＰＳで音楽配信サービスを受けられるようになるとしたら、ゲーム＋αの魅力が加わるわけで、ユーザーとしてはうれしい限りだけど……!?

◀非常に意味深な丸山氏の発言。次世代ＰＳで音楽配信サービスが可能に？

次世代ＰＳの音楽配信はこうなる!?

では、次世代ＰＳで音楽配信サービスを受けるとしたらどのような形になるのだろう。ソニーではすでに、i.LINK(IEEE1394)インタフェースを活用した家庭内ネットワーク構想「PlusMedia STATION」を提唱し、SKY Perfect TVの音楽配信番組MusicLinkに対応したチューナーや、受信したデータの記録ができるMDデッキを発売している。そこで注目したいのがi.LINK((アイリンク)だ。ソニーは、自社のパソコン、『VAIO』シリーズに、いち早くi.LINKを装備し、ＤＶ（デジタル・ビデオ）データの取り込みやMDデッキとリンクさせて制御（録音、再生、文字入力など）ができるようにするなど、i.LINKをベースとしたネットワーク構想の展開に余念がない。しかも次世代PSにi.LINKが装備されているとなれば、このてのサービスに期待するな！　というほうが無理な話だ。i.LINK経由でMDやメモリースティック（ソニーが提唱したメモリカード）、ＡＶ用HDD（ハードディスクドライブ）に音楽データを書き込んで録再可能にすることも考えられる!?

TOPICS 次世代ＰＳ向け光デバイスも発表！

ディスク（DVD/CD）
新開発集積デバイス
対物レンズ
レーザー光（波長650ナノメートル）
レーザー光（波長780ナノメートル）
屈折用プリズム

▲とにかくコンパクトで安くて性能が良い究極の光デバイス？

ＰＳアワード開催の前日、ＳＣＥＩはソニー（株）コアテクノロジー＆ネットワークカンパニー、セミコンダクタカンパニーとの共同開発による、次世代ＰＳ向けＤＶＤ／ＣＤ再生用の光集積デバイスを発表！

このデバイスの特徴は、従来はＤＶＤとＣＤ用別個に必要だったレーザーデバイスを、ソニー独自の技術で１チップに収め、部品点数の削減と低コスト化を計ったこと。さらに高温下（70℃）での動作を保証し、過酷な条件下でも安定した光ピックアップ特性が得られるという優れものだ。大まかな構造は左図の通り。ひとつのデバイスからＤＶＤ（650ナノメートル）とＣＤ（780ナノメートル）のレーザー光波長を両方出力でき、屈折用のプリズムとフォーカス用の対物レンズが１組で済むようになっている（今まではＤＶＤとＣＤ用に同じ機構が２組必要だった）。この光デバイスはさらに開発を進めることにより、次世代ＰＳ以外に書き込み可能なＤＶＤ／ＣＤシステムへの応用も可能だとか。

サルでもわかる!? 次世代PS対談

犬(ライター)：うひゃ～！　アワードすごかったね！
魔(編集)：いや、例年よりはこじんまりしてたよ。
ち(編集)：だよね。なんか落ちつきがあったし。
犬：ええっ！　アレで？　肉は旨かったし、ワインも飲み放題！　しかもデザートも！　きゃ～♪
魔：ハキ(殴)！　きさまぁ～、喰ってんじゃねーよ。オレなんか最前列でビデオ撮りしてたんだぞ！
ち：あぁ、あの肉旨かった(笑)。
魔：オ、オマエら！　最低！　しかも(犬)は初めてでしょ？　ちょっとはＰＳアワードの雰囲気を読者様に伝えなさい！　ディナーは却下！　命令！　お座り！
犬：エ～？　ディナーで始まって、最後はお持ち帰りワインだよ？　しかも次世代ＰＳに関係する映像とか実機は出てこなかったやん！　その時点でボクの役割はナシ！　ちょっとビックリしたのは、某ＴＶ局の女子アナと「ビストロＳＭＡＰ」のナレーションの人が司会進行していたことかな？　受賞作は順当なところでしょう。「なるほど」って納得したもん。
ち：まぁ、タイトーの人だけは大変だったよね（笑）。
魔：あ～『電ＧＯ！』ね。列車の着ぐるみ（？）着けて受賞だもんなぁ（笑）。しかも『電ＧＯ！２』もあったから２回も！　いや～お疲れさまでしたって感じ。
犬：ん……でもねぇ、オレ的には一発くらいボケかましてほしかったかな。
ち：え？　どんな？
犬：たとえばトリプル・プラチナ・プライズは、誰もが『ＦＦⅧ』だってわかりきってるじゃない。スクウェアの人も壇上にあがる用意が整っていて心の準備も万端！　そこで「受賞作は『サ○ラ大戦　ＰＳエディション』です！」とか言ってボケかまして、舞台袖から横●ちさがサクラの格好して「もう許さなひ……」という謎なセリフを残し、さり気なくＤＣを落としていくの。そんでね……（以下削除）。
魔：冗談にならないからダメ！　バキ（殴）！　あのコッツいガードマンに突き出すよ。あんた！
ち：片手で10回殺されますな（笑）。
犬：んも～、ちょっと盛り上げようと思っただけなのにぃ。でもさ、最後の最後でビックリしちゃうコメントがあったよね～！
ち：あ、久夛良木社長のコメントですな。
魔：9月のＴＧＳで次世代ＰＳをお披露目するってやつでしょ？　確かにＰＳアワードじゃモノは出てこなかったけど、このひと言は大きいよ、実際！　カメラ抱えている腕の疲れが一瞬だけ吹き飛んだもん（苦笑）。
犬：そうそう！　軽いひと言のように聞こえたけど、よ～く考えると深いんだよね。だって、ＴＧＳに出すってことは一般公開するわけだから半端なものは出せない。んで、そうなると製品と同じかそれに近い実機とソフトタイトルが出展されるわけじゃない？
ち：まぁ、そう考えるのが妥当かもね。本当に冬発売なら、ＴＧＳが絶好の宣伝になるし。
魔：やっぱね、SCEIは商売が上手いよ！　オレなんか今から次世代ＰＳにＤＶとかMDとかいろんなモノをガンガン繋げて楽しんでいる自分が想像できるもん。
ち：i.LINK付いてるだけでアヤシイもんね（笑）。
犬：そう！　ゲーム機としての評価はソフト次第になるんだけど、i.LINKやＵＳＢみたいな拡張ポートはゲームという括りで終わるものじゃないよ。i.LINKがらみの事業にソニーがマジになっているのは何かあるよ、絶対！　少なくてもオレは期待してる！
魔：なんだ、マジメに考えてるじゃん。
犬：そりゃそうよ！　来年も肉食いたいもん（殴）！

4月1日 ●久夛良木氏SCEI社長に就任

ソニーグループの再編にともない、久夛良木氏がSCEI社長に就任。SCEIがソニー全体ののエレクトロニクス事業の核となった点も見逃せない。

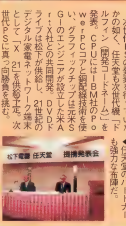
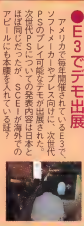
5月12日 ●任天堂お得意のけん制？

次世代PSの発表を待っていたかの如く、任天堂も次世代機「ドルフィン（開発コードネーム）」を発表。CPUにはIBM社のPowerPCコアと銅配線技術を使い、グラフィックチップは元米SGIのエンジニアが設立した米ArtX社との共同開発。DVDドライブは松下が供給し、21世紀のデジタル家電ネットワーク端末として「X 21」を供給予定。次世代PSに真っ向勝負を挑む。

◀任天堂のパートナーも強力な布陣だ。

5月13日 ●E3でデモ出展

アメリカで毎年開催されているE3で、ソフトメーカーやプレス向けに、次世代PSのプレイ可能なデモが出展された。次世代PSについての発表内容は日本とほぼ同じだったが、SCEIが海外でのアピールにも本腰を入れている証？

6月9日 ●今回の発表

先日開催されたPSアワード。詳細は本ページのとおり。久夛良木氏の「東京ゲームショウでお披露目」発言にビックリ！　丸山氏の音楽に関する話も何かと意味深だった。嵐の前の静けさを思わせる!?

夏？ ●何らかの発表があるか!?

じつは今回のアワードで、丸山氏の口から「秋までに、いろいろ発表しなければならないことも……」という発言も。とすると夏？　モックアップが出たら嬉しいけど……。

9月18・19日 ●次世代PSついに登場!?

東京ゲームショウで、次世代PSが一般にお披露目される。予定通り今冬に発売されるとしたら、製品と同様の本体（デザイン）が公開され、複数タイトルの次世代PS用ソフトが出展されるのは間違いなさそう。また、発売日や価格といった詳細も明らかになる可能性が高い。懸念されている価格も気になるけど、正式名称にも注目したいところだ。やはり「PS～」という名称になる？

◀写真は今春のゲームショウ。秋はさらに盛り上がりそう！

冬 ●次世代PS発売!?

予定通りであれば、今冬にも次世代PSがみんなのお手元へ！　5年前のPS発売日と同じく「1、2、3」が噂されているけど、Xデーはいかに!?

PSアワードこぼれ話　こういうイベントはスーツ着用というのが普通なんだけど、厳守ではないのでプレス系の人はラフな普段着で入場！　それにしたって、編集の（ち）はメチャクチャ目立っていました。だって赤いポロシャツですよ？　赤ワインも色褪せる素晴らしさです。いい勉強しました（笑）。

DPS ソフトレビュー

6月24日～7月8日発売のソフトチェック

Dengeki Play Station Soft Review

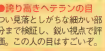
どこまでも深くやり込む! 最強のゲーム評価記事

今回からちょっと変わったレビューページ。そりゃもうバッチリです。

Reviewer

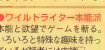
ウォルフ中村

●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。

なんでもゆうこ

●フィーリンク重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとゲームジャンキー。

TAC☆

●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡

[illegible]イトム

●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT&STG完全制覇に挑む、ストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。

PON

●愛ある批評がモットー
RPGや育成もの、ケモノものにはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいぞ。

かわち山田

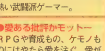
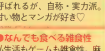
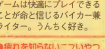
●ゲーム下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡

ヒロポン

●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員?

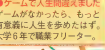
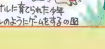
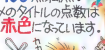
ハリオス[illegible]

●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好き。

トモゲ

●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り?

[illegible]

●ゲームで人生間違えました
ゲームがなかったら、もっと有意義に人生を歩めたはず。大学6年で職業フリーター。

ウォルフ中村

複数誌にわたって11年も一緒にレビューを担当してきた岩崎さんがついに卒業。お疲れさまでした。一方、私はまだまだ続ける予定です。大変だけどやりがいのあるコーナーですしね。今後ともよろしく。

なんでもゆうこ

レビューページのリニューアルにつき、私のレビュー方針など考えてみたけど、なんにも浮かびません…。1時間悩んだ末、ようやく思いついたのが左上のキャッチ…。むなしさ倍増しました(笑)。

PON

クラッシュしたパソコンがようやく復旧しました。前号の原稿執筆中のアクシデントでたいへんでしたが、全部再インストールしなおして何とかなりました。いやはや運が良かったのか悪かったのか(笑)。

[illegible]

すいません。いろいろ流れてここにたどり着きました。ここの人は、みんな優しいです。ゲームばかりやってても あまり怒られません。とにかく一生懸命がんばるので、暖かく見守ってやってください。

イラスト/路みちる

Soft

ペルソナ2 罪

■アトラス■RPG
■6月24日■¥6,800
■MC(3ブロック)/DS(AC非対応)

人気RPGの続編。ペルソナ召喚もリニューアルされ、噂を流すことでストーリーが変化する「噂システム」を採用している。

操作系などにこなれていないところが多い。その代表は表示速度を変更できない文字表示部分。早送りも1画面単位でしかできないため、文章が長いと複数回のボタン入力を求められるのだ。ほかにも、ダンジョンが斜め見下ろし視点になって迷いやすくなった(視界が狭いため)点や戦闘時のコンタクトが多彩になって幅が広がったけど、そのぶんわかりにくくなってしまった点も残念。キャラは魅力的だし、セーブや合体魔法攻撃等のシステムも快適になっただけに惜しい。噂システムの地味さや、タロットカードを使ったペルソナのシステムにも違和感を感じてしまった。 **65**

噂を広めることで、ゲームが展開していくってコンセプトが、かなり斬新ですね。NPCとの会話で自然と噂が集まるシステムなので、違和感なく話を進められるし、広める噂によって展開が変化するのもおもしろかったです。戦闘では、悪魔との会話がさらにバリエーション豊かになっていて、味方と組んで口説き落とせちゃうのには驚きました。仲良くなれる種族数に制限がついたのが、個人的には残念だったけど。あと、ペルソナ出現時のアニメーションが前作よりも短くなって、遊び勝手はグ～ンとよくなってます。3D酔いしやすいところが、玉に傷かな。 **80**

3Dダンジョンや合体システムがなくなって、難易度も下がり、今までのシリーズとは別物と思えるほど変わっています。戦闘中の読み込みは短いし、どこでもセーブ&ロードできるのもうれしい限り。悪魔との交渉も幅が広がっておもしろいです。その反面、視点がクルクル変わるため迷いやすい、コマンドメニューが多く煩雑、いちいち作戦設定を行う戦闘がわかりにくいなど、気になる点も……。噂システムも最初は楽しいけど、同じような噂ばかりで飽きるし。ハマり要素が少なくなったので、昔からのファンが満足できるか微妙。でも雰囲気やシナリオは文句なしです。 **75**

前作で不評だったエンカウントの多さ、そして戦闘のタルさは解消され、バトルはやりやすくなっている。また、これは賛否両論わかれるところだと思うのだけれど、悪魔合体システムが大幅に見直され、タロットカードを集めるだけになっている点も、ビギナーへの配慮がうかがえて好印象。ただし、本作のウリともいえる「噂システム」がいただけない。噂でシナリオがバンバン変化したり、ダンジョンが増えたりするようなものを期待していただけに、武器屋についてとか、カジノについてとか、とにかく噂がこじんまりしているのにはガッカリ。なんか期待と違った感じ? **65**

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

■カプコン■対戦ACT■6月24日
■¥5,800■MC(1ブロック)/PS(10ブロック)/DS(AC非対応)/MT/2P対戦可

アーケードから移植され好評だった対戦ACTの続編。新キャラが増え、キャラを育てる「熱血青春日記」も大幅にパワーアップ。

前作の「適度にシンプルで適度にマニアックな作り」が継承されているので安心して楽しめる。だが今作の一番の魅力は、本編以外のモードの充実ぶりにある。育成モードもさることながら、各種モードで得たポイントを利用しておまけ要素を買うのが楽しいのだ。もちろん、育成モードもキャラやイベントが増えるなどパワーアップしている。試験がクイズ中心になった関係で「育成中に持ち技が変化するため実技時にとまどう」という前作での不満点もほぼ解消された。1Pモードのエンディングが地味、新キャラがやや魅力に欠ける等、惜しい部分はあるが内容面は問題なし。 **80**

前作よりも実施されるテストの量が減って、難易度も低くなってます。格闘ゲームがあまり得意じゃない私でも、簡単にキャラが作れるようになったのがうれしいですね。学園祭でのダンスや、太P戦での短距離走など、ミニゲームも楽しい。欲を言えば、キャラ育成でもっと自分自身でプレイできる機会を増やしてほしかったなあ。エンディングがちょっとあっさりしてたのが気になったけど、そのぶんポケステでメール交換ができるからいいのかな(笑)。イラストやグラフィックが見られる、おまけモードも充実。全部見たくて、がんばってポイントをためちゃうよね。 **85**

操作性もよいし、セーブ&ロード時間もまずまず。続編としてパワーアップすべきところもしっかり押さえられてます。何と言ってもエディットキャラ作成の「熱血青春日記」が非常に楽しい。試験のクイズはつらいけど、恋愛育成SLG感覚でサクサク進められるので、何度も遊びたくなりました。システム面での不満点は特に感じないけど、ちらつく文字と、変えられないウインドウ色が目に痛かったことは不満点。バラエティ色が強いので、ノリ的に抵抗のある人もいるかも。おまけ要素もあり、飽きさせない作りに仕上がっているので、長く遊べる1本でしょう。 **85**

簡単に言うと、前作のエボリューションディスクのさらにパワーアップ版。試験の簡略化により、キャラを作る時間が短縮されたのをはじめ、オリジナルキャラのパターンやイベントの追加などさまざまな面がパワーアップされ、さらに遊びやすくなったのがうれしい。でも、ファンとして欲を言えば新キャラが2人増えたとはいえ、格闘ゲーム『ジャスティス学園』としての部分はあまり変わっていないのが残念。システムや前作のキャラの新技などにもう少し目を引く変更点がほしかった。しかし、前作の不満点が解消されているところはかなり評価できる。 **90**

サルゲッチュ

■SCEI■ACT■6月24日
■¥5,800■MC(1ブロック)/PS(12ブロック)/AC専用(DS対応)

デュアルショック専用の3D・ACT。左右のスティックで主人公カケルを操作して、各ステージにいるピポザルを捕まえるのが目的。

初めてネジコンを使ったときのような〝新しい操作感覚〟が味わえる意欲作。内容はオーソドックスながら、「右手でスティックを操作する」という要素がいい意味でとまどわせてくれる。主人公はさまざまなアクションをとれるし、使える武器の種類も多い。でも、絶妙なステージ構成のおかげで、無理なく新アクションを覚えられるようになっている点が○（このあたりは『クラッシュ』シリーズに通じるものがある）。ただ、カメラ視点はイマイチ。モードは複数あるものの、敵に襲われているときにのんびりと切り替えている余裕はないからだ。オートがもう少し賢ければ…。

85

パズル的要素がある仕掛けがいっぱいで、ついつい夢中で遊んじゃいました。ユニークな武器の使い方や、逃げ惑うサルのアクションにも思わずニヤリ。DS操作に慣れる必要があるけど、全体的にACTとしては難易度は低めみたい。この手のゲームが得意じゃない人でも、ストレスなく遊べるレベルでしょう。でも、視点が切り替わるのが遅くて、移動中に正面が見えにくいのが難点。前を見るのに、いちいちボタンを押さなきゃいけないのには困りました。サルを追い掛け回すだけのゲームだけど、個人的にかなりヒット。2人同時に遊べればよかったのに。

80

サルを捕まえるだけなのに、こんなにおもしろいなんて！　いやもう、私自身がサルのように遊んでしまいました(笑)。左右スティックの操作が慣れるまでとまどうけど、操作感や読み込みは問題なし。ステージが進むと微妙に難しくなったり、新しい道具が増えたり、ゲームバランスも絶妙。唯一の問題は、カメラの移動速度が遅いこと。ひんぱんに視点を直さなければならないのが、わずらわしいです。３Ｄ酔いする人は要注意かも。クリア面に何度でも行き来できるのもよい。完全クリアしたあとはタイムアタックに燃えられます。ACTが嫌いじゃなければ絶対オススメ！

90

キャラクター、ゲーム性、サウンド、すべての面で完成度が高い。ウリのひとつであるアナログスティックを使った操作は、感覚的に無理がなくて、実際にガチャメカを動かしているみたい。チュートリアルが充実しているので、プレイ中につまることがほとんどなく、それでいてプレイヤー自身に考えさせる部分も残してある難易度は絶妙です。登場するサルたちのリアクションが、とにかくかわいくて笑える点も◎。人によってはこれだけで買いでしょう。さらに、タイムアタックやミニゲームなど、本編以外の遊べる要素も満載で、やり込み派にもオススメです。

85

黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～

■ガスト■RPG
■7月1日■¥5,800
■MC(3ブロック)/DS(AC非対応)

平凡な少女ノアが、石にされた幼なじみをもとに戻すために冒険するRPG。戦闘で捕獲したモンスターで自由にパーティを組めるのが特徴。

『アトリエ』シリーズの戦闘要素をメインにした感じの作品。読み込み時間は短いし操作感も良好だが、一部のシステムには疑問が残る。中でも、護衛任務のせいでパーティ構成が大きく変わるにも関らず、通常は主人公のデータしか表示されないのは痛い（パーティのデータを見るにはメニュー画面を呼び出す必要がある）。キャンプ時に魔法を使えない、戦闘時に大きな魔獣が他の魔獣のデータを隠すことがある、手持ちのアイテム＆魔獣の並び替えができない等も残念。それなりにイベントは用意されているものの、大半が〝お使い〟なので展開が単調に感じられる点も惜しい。

60

ＲＰＧとしては短い時間でクリアできるわりに、できることやイベントが盛りだくさんな印象。ＮＰＣの護衛なんてこともできちゃうんだけど、その最中にもかかわらず、戦闘イベントに突入しちゃうのには困りました。さらに、モンスターを合成してパワーアップすると、それまでの魔法を全部忘れてガックシ。戦闘中には、ＨＰがとなりのキャラに隠れて見えないことがあったり、魔法の使い勝手がいまいちだったりと、細かいところが気になりました。でも、遊びだすとなぜかとまらないゲーム。3年以内にボスを倒すって目標があるから、緊張感はけっこうありますよ。

75

依頼をこなしてお金を稼ぎながらダンジョン探索していく、『アトリエ』シリーズの冒険者版といった感じのゲームですね。操作性や読み込みも快適だし、遊びやすく安心して楽しめるデキ。しかし、戦闘中にアイテム使用やステータス確認ができない、通常時は魔法が使えないなど、コマンドの不備は減点材料。また魔獣育成が楽しい反面、合成にあまり意味がない（魔獣同士の合成ではないので育てても結局使い捨てになってしまう）のは残念でした。全体的に派手さはないけど、ついつい時間を忘れて遊んじゃう不思議な魅力があります。マルチエンエンディングなのも◎。

75

仕事の依頼でお金をかせぐところや、街から街への移動システムなどは、まんま『アトリエ』シリーズ。戦闘で捕獲したモンスターを仲間にできるうえに、魔法の種類も豊富で、これらを集めて回るのは純粋におもしろかった。ただ中盤を過ぎると戦闘が単調になりがちで、話の展開もかなりミエミエ。モンスターとアイテムを合成して進化させることも可能だけれども、単に種族が変わるだけで、これまで育ててきた意味があまりないなど、システム的に練り込み不足な感じがする。全体的には魅力的な作品なだけに、それが不満…というより、残念だった。

70

アクアノートの休日2

■アートディンク■SLG
■7月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)/PS(4ブロック)

潜水艦に乗って海底を自由に散策するＳＬＧ『アクアノートの休日』の第２弾。古代の海底も散策できるようになった。

前作同様、物語性を求める人や即座に結果が出ないとイライラする人には向かない作品。とはいえ、いくつもの新要素が入った関係で「自分なりの遊び方」を見つけるのが苦手な人でも楽しめるようになった。環境ビデオ代わりに特定の魚を自動追尾させておくのもいいし、積極的に探索してすべての生物を記録帳に残すのもいい。もちろん、魚と仲良くすることもできる。簡単な操作で海中散歩ができるので、必要以上にゲーム性を求めない限り満足できるはずだ。アナログコントローラで視点をあちこち変えつつプレイしていたら、実際に潜りに行きたくなったほどだ(笑)。

70

海中を探検するのもよし、自動航行にして画面をボーっと見てるだけでもよし。自由気ままに海中散歩を楽しめるのが、このソフトのよいところなんだよね。魚を自動追尾してくれるモードまでついて、リラックスするには持ってこいでしょう。ただ、この自動追尾なんだけど、だんだん魚に引き離されたり、岩にひっかかって追尾不能になっちゃうんです。手動に切り替えて再追尾、なんてことがしばしばありました。あと、魚を発見したら、その場で名前や解説がチェックしたかったなあ。あとで記録帳を見ても、どの魚だったか覚えてないことが多かったから……。

80

前作に比べ、グラフィックは格段に美しくなり、６つの海に約400の生物＆オブジェとボリュームも大幅にアップ。自動航行で鑑賞モードになるし、自動追尾でお気に入りの生物をずっと眺めていられるなど、機能も充実。欲を言えば、航行中に（画面右下にでもいいから）表示できる簡易マップがほしかったところですね。ただ、ストーリーも目的もないのでゲーム性は薄く、興味があるかないかでプレイヤーを選ぶソフトだと思います。でも、すべての生物＆オブジェはターゲットロックすると記録帳に書き込まれるので、図鑑を埋めていくだけでもけっこうハマれます。

80

魚や恐竜など、登場する生物の動きは本当にリアルでワクワクします。ただし、水中の見通し（透明度）が悪く、海そのものがキレイに見えないのは残念。海底のサンゴや海藻なども含めた海中の雰囲気をもっと作り込んでくれれば、ダイビングなどで見るあの海の感じが楽しめたんじゃないかな。潜水艇の操作も前作よりわかりにくいので、魚の少ない最初の海域は楽しむよりストレスが多いかも。とはいえ、前作と違って、海溝やトンネルを探し出して別の海域に行く探索の楽しさが加わり、やり込んでみようという気になります。目的もなくのんびり眺めるにはいいかも？

75

ヴァンダルハーツII ～天上の門～

■コナミ■S・RPG
■7月8日■¥5,980
■MC(1ブロック)

高低差の概念など奥深い戦闘システムで人気のＳ・ＲＰＧに続編が登場。敵味方が同時に１ユニットずつ行動する新システムが追加。

戦闘時に敵味方が同時に動くため、敵の行動を予測する楽しみがある。だが重量比較等、情報収集する際の操作がやや煩雑で…。敵の思考方法がわかってくると戦闘が単調な作業と化す点も残念。ただ、パーフェクトクリアは楽にできるのでお金は余るし、敵の強さも味方の強さを参照しているようなのでバランスは悪くない（最終章での中ボス戦等は除く）。気になったのは作りの不親切さ。新商品チェックのため各戦闘ごとに店へ行くことになる、技の継承手順が面倒（同じ武具が複数あると特に）、取説に書いてない要素がある等。戦争の暗い部分を扱った物語内容にも抵抗が…。

70

敵の裏をかいたり誘導したりできるのが、このゲームのおもしろいところ。ただし、敵の行動パターンが決まっているとはいえ、相手の数が多くなるほど、当然予測もつきにくいもの。中盤からは、パターンを読み切れなくて悔しい思いをすることも多かったです。武器に関しては、その種類、技ともかなりの数が用意されていて、装備すると見た目も変化してくれます。さらに、武器と技の組み合わせで、オリジナリティのある武器を作れちゃうってところもよいですね。アイテム全部を一度に見られないせいで、整理しにくいのと、イベントが飛ばせないところはマイナス。

70

戦争をテーマにした世界観、重いシナリオ、暗いグラフィックなど、かなりシリアスな内容。残酷な描写も多くて、ダークな雰囲気が好きな人でないとつらいかも。技を好きなようにつけ替える武器のカスタマイズは奥が深くておもしろいです。ただ、敵と味方がひとりずつ同時に行動するデュアルターンシステムは好みが分かれます。敵の行動順も変わるため予測が難しく、スカの連続を食らう可能性も。正直なところ、戦略性を楽しむどころか逆にストレスを感じました。しかし最大の問題は読み込みの異常な遅さ。毎回12～15秒待たされるのはかんべんしてほしいです。

55

顔イラストや前作までのバトルシステムを変更するなど、新しい試みが詰まっている。と同時に、Ｓ・ＲＰＧとしての要素をきちんと押さえているなあと実感できるところは好印象。特に注目したいのは、デュアルターンシステムでの、敵ユニットの行動を読むという作業。戦闘系ＳＬＧ好きの人間であれば、その作業の楽しさを存分に感じられるはずです。また、味方ユニットに職業やクラスなどがないため、装備を変えるだけで、簡単に能力を変更できるのも気持ちがいい。ただ、１度始めると、プレイ時間が長くなってしまいがち。僕はそこが好きなんだけれどもね。

85

まだまだ続く…

DPS ソフトレビュー

6月24日〜7月9日発売のソフトをチェック

Soft

どこまでも深くやり込む！ 最強のゲーム評価記事

Reviewer

[illegible] イドム

私のレビューでは「○○が好きな人に……」といった、人それぞれが持つタイプ別に、そのゲームの特徴を紹介していることが多い。点数も、原則として「それが好みの人の場合」でつけているぞ。

バリウス海老原

最近、ツーリングではなく、ドライブによるそう快感を得ようと車購入を考える毎日。しかし、お金がないため、夢で終わりそうです。こうなったら、『GT2』のそう快感に期待するしかないか。

TAC☆

オレのレビューって一般性がないのかなあと悩む今日このごろ。…ウソです。悩んだりしません。本能でおもしろいと思ったら、担当さんに首をかしげられても遠慮なくオススメします。オレを信じて。

かわち山田

ども、はじめまして。最近ウラワザ専門のイメージから脱却しようとしています。直感で好き嫌いを決める人間なので、他の人と違った評価をするかもしれませんが、個性ということで、よろしく。

DINO CRISIS

■カプコン■AVG
■7月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

獰猛な恐竜たちが棲む孤島が舞台の３Ｄ・パニックホラー。数々の危機を回避しながら、待ちうける謎を解明していく。

『バイオハザード』シリーズのファンは、何かと同シリーズと今作の違いが目についてしまうようだが、幸い（？）にも『バイオ』シリーズをほとんど知らなかった私には、大満足の１本だった。このタイプ初プレイの人だと独特の操作システムに慣れる必要もあるが、操作性そのものは良好。グラフィック、迫力満点の展開は文句なし。難易度も標準的で、一般レベルの腕前があれば問題なくプレイできると思う。ゲーム中に、敵がバンバン出てくる訳ではなく、パズルタイプの謎解きがひんぱんに登場するので、人によってはこのゆったりめのテンポに不満を感じるかも。

85

ゲームシステムは『バイオ』シリーズを踏襲しているが、謎解きの要素が格段に増えているし、恐竜が相手なので、ゾンビより素早い反応が求められる。さらに別の部屋へ逃げ込んでも恐竜が追いかけてくるなど、スピード感と緊張感のある恐怖は、『バイオ』とはまた違った気持ちよさがあると思う。また、恐竜に殺される少し前から、やり直すことができるコンティニューの存在は親切で好感が持てる。恐竜が相手になったことで、高くなったキャラの死亡率をコンティニューでカバーして、ACTや『バイオ』が苦手な人にも、楽しめるようにしているのもとてもいい。

95

序盤はあまり恐竜も出てこないし、限定された区域での「お使い」的な展開が多いこともあって、ツカミが弱いのが気になったけど、その後の盛り上がりはバッチリ。恐竜の迫力とか演出に関しても、さすがっていうデキです。ただ、ドアロックを解除したり、何かのスイッチを入れるといった場面で、やたらとパズルを解くことになるのは、ちょっとうんざり。特に中盤以降では、展開が盛り上がってくるだけに、そういうことで流れが途切れてしまうのが気になるところ。総合すると、デキはすごくいいんだけど、すっきりしないものが残るというか…。う〜ん。

75

『バイオ』とくらべるとパズル的なトラップが多く、敵も強くて難易度はちょっと高め。でも操作系が『バイオ』まんまなので、操作にはすぐなれるはず。個人的には、もう少し操作しやすくしてほしかったけど。敵を殺さずに逃げるのが基本になるのは、ストレスがたまって、そう快感が感じられない（恐竜は殺せるけど、拾える弾数が少なく、殺しているとすぐに弾がなくなる）。とはいっても、さすがはカプコン。ゲームとしての一定水準はクリアしてます。『バイオ』を簡単だと感じる人にはオススメ。難しいと感じる人は手を出さない方が無難かもしれません。

80

スレイヤーズろいやる2

■角川書店/ESP
■RPG■7月1日
■¥5,800■MC(3ブロック)

神坂一氏の人気小説を題材にしたＲＰＧの続編。原作者自らが物語を監修。バトルモードの操作性が向上するなど新要素も豊富。

町中などでの移動（移動場所をクリックするタイプ）は面倒だし、「お使い」がメインのフラグ立てや「作業」になりがち。戦闘シーンはそれなりに楽しく作られているが、ゲームのウリと呼ぶにはちょっと弱い。それでも、キャラ同士のセリフの掛け合いなどはふんだんに盛り込まれているので、原作が好きな人なら楽しめるかもしれない（どうせならゲーム全体で、もう少しキャラの持ち味を目立たせてもよかったと思うが）。「スレイヤーズ」の世界観を知らない私は、あまり魅力を感じられなかった（原作ファンの評価を知りたい人は、ほかのレビュアーの意見を参考に）。

55

「スレイヤーズ」の世界が体験できるように作られているので、ファンであれば、それだけで合格点だと思う。キャラクターが少しずつ強くなっていくＲＰＧと違い、このシリーズの主人公たちは原作同様に最初からかなり強い。操作も複雑なものはなく、ヘルプなども用意されているので、バシバシ敵を倒して、ドンドン先に進んでいける。そんな痛快さこそが、このゲームの魅力なのかも。それだけに原作を知っていたほうが圧倒的におもしろいだろう。ゲーム中のキャラたちのやりとりなど、ゲームの世界観から原作に興味が持てれば、さらにそのおもしろさが増すはずだ。

75

原作に関しては、小説版を６〜７冊とテレビ版をそこそこ見てただけだけど、この作品の大きな魅力は、ボケ＆ツッコミの応酬によるノリのいい会話にあると思うのですよ。ゲームの会話画面では、そのへんのテンポが失われちゃってるのがなんとも残念。会話のお約束だけじゃなくて、その見せ方にもこだわりがほしかったところ。ゲーム進行のメインになる町での移動も、昔のＡＶＧ的なフラグ立ての連続で、すこぶるテンポ悪し。ＳＬＧ戦闘はキャラもたっていて、いい感じなんで、このあたりをメインに、サクサクと楽しめるようにしてくれていればなあ。

55

原作を知らないので、ストーリーに関しては何も言えません。ごめんさい。システムに関しては、『1』からほとんど変化してないので、前作をプレイした人なら違和感なく入り込めるはず。ストーリーを楽しむタイプのゲームだと思うので、ここは変えなくて正解。でも、気になったのが戦闘。読み込みの時間が長すぎ。10〜20秒もかかるし、読み込み中に表示される絵が２種類しかないのもさびしい。また、魔法のエフェクトもかなりチープ。普通のＲＰＧにくらべて戦闘回数が少ないのでガマンできなくはないけれど、原作が好きでないと最後までプレイするのはつらいかも。

65

ミラノのアルバイトこれくしょん

■ビクターソフト■ACT
■7月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

夏休みの間のひとり暮しを有意義なものにすることが目的。ミニゲーム形式のアルバイトでお金をかせぎ、インテリアを充実させる。

各ミニゲームのデキは合格ラインで、ヒマつぶしにはもってこいだ。ただ、ミニゲームそのものはやることも単調なので、飽きやすいのは事実。奥が深い訳ではないし、ハイスコアなどを競うタイプでもないので、その点に価値を感じる人には向かない。でも、ミニゲームを通してためたお金でインテリアを買って、主人公の部屋を飾っていけるお楽しみ要素は評価できる。結論としては、ミラノというキャラが好きになれるかどうかが、このゲームへの評価を決めると思う。ミニゲームをしながら彼女の生活を充実させていく過程が楽しめる人なら、きっと気に入るはず。

65

用意されているパズル系や連打系、リズム系などのミニゲームは、それだけでもかなり楽しく遊ぶことができる。さらに、獲得したお金でいろいろなアイテムを購入して部屋に飾ったり、ミラノの能力を上げていくなどの育成的要素は、非常におもしろい。ミラノの能力で、難易度や制限時間が変化するなどの相互関係が単純なミニゲーム集にしていないところがまたよい。全体の印象としては女の子や子ども向きのかわいい感じがするゲームだけれども、ミニゲームの難易度も５段階の中から選ぶことができるので、大人でも十分に楽しむことができると思う。

65

主人公のミラノちゃんが動きや表情が、文句なしにカワイイ。アルバイト（ミニゲーム）ごとにコスチュームが変わったり、部屋の中を自由に動かすことができたり（意味もなくジャンプもできる）と、実ににツボをおさえた感じ。でも、キャラがかわいいだけに、もっといろいろ見たかった。アルバイトの数や部屋での行動のバリエーションなど、ボリューム面でやや不満が残る。まあ、ミニゲームはいろんなタイプがそろってるし、レベルによって簡単からかなり手強い難易度まで選択もできるんで、手軽にＡＣＴをやりたい人には広くオススメというところかな。

70

ミニゲームでお金をかせぎ、家＆生活を豪華にしていくゲーム。で、そのかんじんの家なんですが最初の主人公の部屋がみすぼらしすぎて、豪華になると思えないのがちょっと…。なんだか、廊下みたいに見えるし。もう少し「飾りたい欲」を刺激するものにしてほしかったです。これは家具やアイテム集めの部分が楽しいだけに残念。アルバイトのミニゲームに関しては、数は十分だし、難易度の選択もできるし（条件あり）問題なし。あと、これで、イベントが多ければねえ。広場に行くとありそうなんだけど、一度も発生しなかったし（せめてヒントくらいほしかった）。

70

聖少女艦隊 バージンフリート

■コナミ■AVG
■7月1日■¥5,800
■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)

昭和初期の雰囲気漂う世界で、12人の乙女が世界平和のために戦うAVG。マルチシナリオを採用。

ヒロポン
フィールドの移動が3Dの画面になっているんだけど、移動先がわかりづらい！　解決策としてメニュー画面でMAPが確認できるけど、いちいちメニューを呼び出すのは面倒。ダッシュで移動すると女の子が転ぶ演出は楽しかったけどね。原作のアニメが好きな人なら大喜びのエッセンス満載なんだけど、予備知識のないオイラみたいな人には、システムの悪さにばかり目がいっちゃうよなぁ。

65

バリウス海老原
TVアニメのように展開する物語。その合間に挟まれるミニゲームなど、ある意味定番になりつつある形なので、目新しさにかける。しかし、イラストと3Dキャラを組み合わせた演出は、臨場感があってとってもいいかも。また、作戦に参加させる女の子によって、戦闘やイベントなどに変化が生まれるなどの要素は作られた主人公ではなく、思い入れの強いキャラを主人公のように感じられるのでよい。

70

ブレードメーカー

■翔泳社■RPG
■7月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)

武器屋を経営して、冒険者の手助けをすることが目的の一風変わったRPG。カワイイ女の子も多数登場する。

ヒロポン
二頭身キャラのグラフィックは、人によっては少々抵抗があるかも。でも、内容自体はかなり楽しい。自分でホイホイ冒険にでかけたり、自分の技量で作れる商品が変わったりという要素を盛り込まれているのは、いさぎよくて個人的には評価できた。お客さんたちが持つ複雑な設定で、シナリオ的な魅力もフォローされてたし。余計な要素を盛り込んでたら、多分つまんなくなってただろうなぁ。

80

トモザ
店の店主になって、販売は看板娘にまかせるシステムはおもしろいっス。でも、データが細かく見られないことが痛すぎ。特に客が何を買っていったのかわからないと、何を頼りにプレイしていいかわからない。大口の客や冒険者用にアイテムをストックできれば、もっと商談が楽しめるのにもったいないと思ったっス。戦闘シーンも自分で操作できないなら、ムービーにでもしてくれていたらなあ。

65

レストランドリーム

■テイチク■SLG
■7月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)

料理人やウェイトレスを雇い、レストランを経営するSLG。キャラ特性を生かした料理作りがカギ。

ヒロポン
経営SLGというよりは、カードゲームに近い印象。店に配置するユニット（店員）を探索・横取りしたり、ユニットの組み合わせによるコンボを探したりするところなんか、カードゲームそのまんまだしね。「季節によって変化する客層に対応する」という要素もあって、けっこう奥は深い。恋愛要素もあるんだけど、それがもう少し深くシステムとからんでたら、本当に文句なしなんだけどなぁ。

80

トモザ
キャラの性格はわかりやすいけど、奥が深くてSLGとして楽しいですね。一画面に収まるマップもスッキリして見やすいっス。客層に合わせて人材を選ぶ試行錯誤にはハマります。特にお客さんが点数を出す瞬間はカラオケで採点されるときみたいにドキドキっス。短所はユニットの外見に変化がないので、誰だかわかりにくいところ。後は金がかかりすぎる人材の引き抜き合戦ばかりになるところっス。

75

その他のソフト 〜ピックアップ〜

稲川淳二　恐怖の[illegible]

■ヴィジット■AVG
■7月1日■¥4,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

怪談で有名な稲川淳二氏本人の読み上げで、ゲームが進行するAVG。デュアルショックを使用すれば、振動による演出も味わえる。また、3D立体音場システムが採用されているので、稲川氏の語りや効果音を臨場感いっぱいに感じ取れる。自分で文章を読み進めていくモードも用意されている。

DX人生ゲーム

■タカラ■TBL
■7月8日■¥5,800
■MC(1ブロック)/MT/4P対戦可

マルチタップを使えば最大4人でプレイできるボードゲーム。個性的なキャラクターが多数登場し、対人戦、COM戦を問わずゲームを盛り上げる。ゲームならではの要素として、派手なイベント演出やアイテムを駆使した駆け引きなども採用。東京から世界まで、さまざまなマップで遊べる。

ザ・カーリング

■サクセス■SPG
■7月1日■¥1,500
■MC(1ブロック)/2P対戦可

冬季五輪でおなじみのカーリングを見事に再現した人気の低価格シリーズ。氷の上のストーンをホウキを使って滑らせる独特の動作や、ストーンの動きを忠実に再現。

Acid（アシッド）

■たき工房■PZG
■7月1日■¥4,800■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)／2P対戦可

近未来の世界を舞台に放物線を描いて飛ぶ「パワーボール」を操ってステージ上のターゲット破壊を目指すPZG。カーブや反射など、さまざまなテクニックを使う。

必殺パチンコステーション

■サンソフト■SLG
■7月1日■¥4,900
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

人気パチンコSLG『必殺パチンコステーション』に、早くも第6弾が登場。今回は「がきデカ」と「ジャマイカ」の2シリーズを収録している。

DPSオススメ 今月は一十一CHECK!

今回の注目作は、なんといっても『熱血青春日記2』と『サルゲッチュ』。レビュー終了後も、みんなの人気がその2本に集中していました。文句なくオススメです。その他では操作の作りこみよさとゲーム作りのていねいさで『DINO』、暗い物語に対する是非と、新システムに対する評価が分かれたことで『ヴァンダルII』が話題に上りました。また、やや地味ながら『レストランドリーム』も好評でした。次号は『聖剣』『パワプロ'99』『トロン』などが登場予定です。お楽しみに。

ポケットファミリー 〜しあわせ家族計画〜

■ハドソン■SLG
■7月8日■¥5,800
■MC(1ブロック)/PS(10ブロック)

アパートの大家さんとなって、そこに住む家族を育てるSLG。ポケステを使えば家族と会話することも。

PON
ギャグマンガのような絵柄は好みの問題としても、昔のSFCソフトのような印象。全体にマイナス点が目立ちます。いちいち長い読み込みがあってテンポが悪い、電話の応対がランダム（同じ話題でも毎回反応が変わる）、そしてミニゲームの操作性は最悪……と、正直、私にはがまんできませんでした。操作性の関係ない穴掘りゲームがおもしろかっただけに、システム面の作り込みの甘さが残念です。

40

ヒロポン
基本的にはGBの同ソフトの移植。シンプルながらも、けっこうハマれるミニゲームがうまく一本に収まっている。でも、よくも悪くも内容はGB版そのまんま。PSなのにねぇ。ポケステ対応の新要素が加わっているっていっても、GB版でプレイできる内容が、さらに「ミニ」になったものでは、それほどの魅力には感じられないなぁ。セーブに10ブロックも必要なのもかなりガッカリ。

70

アルカノイドR 2000

■タイトー■PZG
■7月1日■¥2,000
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

低価格になって帰ってきた定番シリーズ最新作。『アルカノイドR』をもとにデュアルショックにも対応。

ヒロポン
オイラみたいな往年のゲーマーにとっては新鮮味はないけど、それでもやっぱりハマってしまう。「昔はもっとうまくやれたハズだ！」なんていいながら、何度もコンティニューしちゃったもんね。やっぱり、反射神経が衰えてんのかなぁ…。ゲーム黎明期の作品『ブロックくずし』の流れを組むこのゲーム、未体験の人にはぜひプレイしてみてほしい。ハデさはないけど、絶対ハマると思うよ!?

70

トモザ
頭を使いまくる最近のPZGと違って、何も考えずにプレイできる。懐かしさで、つい買っちゃっても痛くない価格設定もいいッス。スカッシュモードは透明ライバル機のせいで見にくいことと、上になったほうが不利という難点もあるけど人とやってみると楽しいッス。欠点はプレイしていての満足感の少なさ。それと自機の横の動きの反応が大きすぎて、小さい動きでタマを拾いにくいってことッスね。

60

ぱーむたうん

■毎日コミュニケーションズ
■TBL■7月8日■¥4,800
■MC(1ブロック)/MT/4P対戦可能

豊かさの象徴「パーミィ」を集めることが目的のTBL。買い物やレジャーなどイベントも多数用意。

PON
たくさん買い物をしてパーミィ（星）を多く集めた人が勝ち、というシンプルさがグー。声のオン・オフ、COMキャラの早送りなど、オプション設定でスピーディに変えられるのもよい。しかし、プレイ期間が最大4年（約5時間）というのは短くて物足りないです。あと、常に動く背景や音声の音飛びが気になりましたね。絵の好き嫌いはあるだろうけど、ほのぼのとした雰囲気は好感が持てます。

60

バリウス海老原
プレイヤーのレベルが上がったり、家が大きくなるなどの軽い育成要素を楽しみながら、短い期間で遊べば2時間くらいで終わるという手軽さはいい。COM相手のプレイでも、自分以外の行動を待つ時間も短縮できるのは気持ちがいい。でもプレイしていて、物足りなさを感じてしまうのは確か。さらに物足りないからといって、もう一度プレイしたいという気にならないのも確か。惜しいんだなあ。

55

今号のこの1枚

◀南澄りかさん（北海道）が送ってくれた「SO2」のやり込み報告。ゲームが好きな気持ちと、やり込んでくれた様子が手に取るように伝ってきてグー。

このコーナーでは、PSゲームでの記録争いや、やり込みの自慢大会をいろいろと開催しているぞ。その開催ジャンルも多種多様なので、自分の好みにあったものがあれば、ぜひ参加してね。送られてきたハガキは1枚1枚すべてに目を通したうえで、集計に加えさせてもらっている。参加者すべての努力に応えることをモットーにがんばっているので、よろしく！

当コーナーにおける一風変わった参加スタイルを紹介!

「DPSコロシアム」は、「どんな参加も大歓迎」という自由なコーナーだけに、個性的な参加スタイルをとった申請記録（報告）も多く寄せられている。その中には、参加者の情熱の一端が伺えるものや、愉快なアイデアに富んだものも、たくさん含まれている。今回はそんな中でも、特に目を引いた参加スタイルをピックアップして紹介してみることにしよう。

参加スタイル1 海外からの参加者

このコーナーには海外からの参加も多い。下のハガキはその中の1枚で、台湾から送られてきたものだ。一生懸命、日本語を勉強してコメントを書いてくれたようで、たどたどしい言葉使いながら、ゲームに懸けた情熱がヒシヒシと伝わってくる（しかも、相当な"通"にしか書けないマニアックな内容なのも驚き）。本当にありがとう！

葵　政良（台湾）

編集部コメント

海外からの参加も積極的に受け付けているぞ。ただし、挑戦に使うPSソフトは日本で発売されているものと同じものを使うこと。本名を掲載する場合、作業の都合上、最大6文字（カタカナなら12文字）が上限なので、それ以上に長いとすべて表記できません。あと海外からの参加の場合、しめ切りは必着（今号掲載のしめ切り日なら、7月20日必着）となる。

参加スタイル2 日常生活をゲームで彩る

右のハガキは「オリジナルグッズ披露宴」宛に送られてきた、ちょっと変わった作品の報告なのだ。古井さんが試みてくれたのは、携帯の着信メロディ設定で、『DDR』の「BUTTERFLY」を再現すること。好きなゲームで日常生活の一部を彩るなんて、オシャレだね！

古谷梓（大阪府）

編集部コメント

ハガキの裏に、「送っちゃってよいものかちょっと悩みましたが、送らせてもらいました」とコメントしてくれた古谷さん。このコーナーにでは、そんな遠慮は一切無用、どんなタイプの報告でも気軽に送ってくれて構わないぞ。着メロ自慢だけでなく、ゲーム好きならでの「コダワリの報告」も随時受け付け中なので、ハガキでガンガン、キミの話も聞かせてね！

どんな参加スタイルも大歓迎

このコーナーでは、正式な記録募集だけでなく、一味違った参加方法＆ルール（試み）の報告まで受け付けている。キミのアイデアがコーナーを動かすかもしれないので（例えば「オリジナルグッズ披露宴」も、読者が送ってくれた手作り作品をきっかけに始まった）、楽しい報告をどんどん聞かせてほしい。

オリジナルグッズ披露宴

カワイイキャラのラミカード

衣谷康介（広島県）

『ToHeart』『悠久2』『エターナルメロディ』の3ゲームのいろいろなキャラのラミカを送ってくれた衣谷さん。ここでは、各ゲームのキャラ1人を選び、全国の読者にそのデキ映えをお見せすることにしよう。各ラミカはタテ16cm前後と大きめで、壁を飾るインテリアにピッタリだ。

希望者にプレゼントするぞ!

『悠久2』『エターナルメロディ』『To Heart』のラミカ（掲載されていないものも含む）を、各1名（計3名）にプレゼント。希望者はハガキに「住所・氏名・希望作品」を明記して下の係まで。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶7月22日消印有効

グッズプレゼント獲得優先券のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえるアイテムなのだ。競技にも参加してみよう！

●VOL.109オリジナルグッズプレゼント当選者：平瀬一平（東京都）※たくさんの応募ありがとう!! ●※SDC（右ページで使用している用語）：DPS（VOL.92の23ページ）で公開した、特殊な走行テクニック。MT車を使って高速走行中に壁に軽く接触した場合、接触する直前にギアを一つ落とし、接触後にギアを素早くアップし直すと、通常よりも早い加速を得ることができた。結果的には接触によるロスを軽減できたが、これまではタイムアタックを極める上での具体的な使い道はないと思われていた。

★そのほかの記録募集情報●『サルゲッチュ』のタイムアタックで古生代「ちゃぷちゃぷいけ」ステージの全サルを捕まえるまでのタイムを競う。ガチャメカは「メカボー」「ゲットアミ」「トビトンボ」「ダッシュフープ」の中なら、どれを使ってもOK。ハガキには「サルゲッチュ」と明記して「タイム」を書こう。●『あすか120% FINAL BURNING Fest.』のサバイバルで、ゲームオーバー時のスコアを競う。キャラは自由。ハガキには『あすか120% FINAL〜』と明記して「スコア／使用キャラ」を書こう。※どちらもしめ切りは8月20日、記録確認はビデオテープで行う。

ザ・挑戦者ランキング

編集部に届けられたオドロキの最新記録

◀「TOP」ミニSTGの新記録。そのプレイはビデオでも確認済なのだ。

■『テイルズ オブ ファンタジア』GROOVYアーチェ（2P側使用禁止）スコアアタック／スワティーネ（広島県）2,074,810点（上写真）
■『スパイロ・ザ・ドラゴン』ボーナスステージでのクリアタイムアタック／伊藤勝正（茨城県）サニースカイ（1－5）1分23秒60、ワイルドスカイ（4－5）1分44秒33
■『鉄拳3』タイムアタックモードでのタイムアタック（特A）／萩原豪（東京都）1'55''16（ポール使用）
■『GT』GTモード（Grand Valley Speed Way）トータルタイムアタック／星野英樹（埼玉県）2'43''113

R4 RIDGE RACER TYPE4（ルール④） タイムアタックモードのトータルタイムアタック

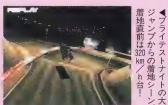
コース	カー	記録
Helter Skelter	ノーマルカー	徳田剛英（奈良県） 2'05"749 (42"683/41"509/41"557) TE-M
Helter Skelter	デビルカー	渋谷英毅（東京都） 1'44"864 (35"116/34"872/34"876) NI-D
Wonderhill	デビルカー	渋谷英毅（東京都） 2'22"030 (47"352/47"425/47"253) NI-D
Edge of the Earth	デビルカー	渋谷英毅（東京都） 1'53"701 (37"900/37"989/37"812) NI-D
Pantomile	デビルカー	渋谷英毅（東京都） 1'01"499 (20"681/20"385/20"433) NI-D
Brightest Nite	デビルカー	渋谷英毅（東京都） 1'58"732 (39"521/39"618/39"593) NI-D
Heaven and Hell	デビルカー	渋谷英毅（東京都） 2'15"968 (45"310/45"343/45"315) NI-D
Shooting Hoops	デビルカー	渋谷英毅（東京都） 2'23"687 (25"103 23"740 23"718 23"718 23"720 23"688) UT-P

注 以上の記録はすべて使用コントローラはネジコン。なお、使用車種名（メーカー名）の略語の意味は次の通り。TE…TERIFFIC、NI…NIGHTMARE、UT…UTOPIA、M…MMM、D…DRT、P…PRC。

『R4』の驚異のタイムの秘密に迫る

左の『R4』記録はすべてビデオテープで確認している。デビルカーで好記録が連発しているが、渋谷さんはいくつかの場所でSDC（※左欄外参照）を使用。まったく接触しない走りよりも、軽い接触をデビルカー独特の加速でカバーする方が有利らしい。また、ブライテストナイトの大ジャンプ地点では、ドリフトをしながらジャンプに突入、下の写真のような角度で着地してからコーナーを抜ける離れワザを行っていた。

◀ブライテストナイトの大ジャンプからの着地シーン。着地直前は320km／h台！

読者が出してくれた記録を募集中!!

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点
同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール
記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

募集中 エースコンバット3

ルール 「Scylla and Charybdis」クリア直後のトータルタイム（OPTIONSのRECORDSで確認できる）を競う。それまでの全ミッションで達成度Aを獲得しておくこと。

申請記録 『AC3』と明記して「トータルタイム／選択した難易度」をハガキに書こう。Vol.110の『AC3』攻略も見ておくといいぞ。
●記録確認はメモリーカード

しめ切り▶8月20日消印有効

ほかのルールでも記録は募集予定
『AC3』ではこれからも、「最終ミッションまでの到達タイム」、「Deep Down」ミッションでのスコアアタック」など、いろいろなルールで記録募集していく予定だ。腕を磨いて続報を待っていよう！

新登場 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

ルール 「一人で遊ぶ」モードでのスコアの高さを競う。コンティニューは使用禁止。使用キャラは自由でエディットキャラを使っても構わない。各種設定はとくに制限しない。

申請記録 『ジャスティス2』と明記して「スコア／使用キャラ／エディットしてあるか否か」を書こう。余裕があれば使用した連続技も教えてね。
●記録確認はメモリーカード

しめ切り▶8月20日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

最終発表終了種目も記録集計は続行!!

このコーナーでは最終発表が終了した種目でも、引き続き記録の集計作業は続けていくぞ。古いゲームでも遠慮は無用！ 最高記録を更新したら、どんどんハガキで報告してね。

読者オリジナルルールの記録も受け付け中!!

また、このコーナーでは、読者が自分で作った〝オリジナルルール〟をもとに出された記録も受け付けている。もちろん、記録争いに使うゲームは、どのPSソフトでもOKだ。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：7月20日消印有効まで▶Vol.117で発表）
〒101-8305 （株）メディアワークス DPSコロシアム係まで

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

▲徳島県　長尾叶矢さん：髪型、普通はこんなでしょうね。アレは……。

▲神奈川県　天城らみあさん：もっと大人になっても。……いいかもな彼。

▲静岡県　珈珠りいさん：前髪が目に入りそうですよね。気になります。

◀大阪府　昭直利さん：電脳精神世界での戦いは……あまり想像できないですよね。現実世界では体験し得ないモノですし。彼女の中で行われた2人の意志の葛藤は、なかなかすさまじかったんじゃないでしょうか？　まあ、最近、多重人格モノが流行ってるってだけで作られた設定じゃないですから。その辺、このゲームならではのコダワリはスゴイと思います。『ペルソナ2』も期待しちゃいますよね。

▲埼玉県　ヒウラムトさん：イラストだとこういう優しい目をしたキャラが多いですよね。ゲーム本編ではどうなんでしょう？　ゲームシステムはかなり楽しそうなんですけど。

▼東京都　ばらスィーさん：パンダ……カワイスギです。コパンダはもうたまらない感じです。いや、シャオも可愛いですけどね。彼女の夢がかなったところなんでしょうか？　ムシャムシャ。

▼栃木県　舞夢☆ざぶさん：マテリア……『Ⅷ』では全く登場しませんでしたね。

▲愛知県　天原孝さん：後ろで見ている人の方が楽しいゲームなので、リプレイ機能が嬉しいですよね。ロボットアニメが好きな人ならかなり楽しめる3DSTGです。これでもう少し自由度があれば……。

▼愛知県　おてんとう虫さん：世界観やキャラはものスゴイんですよね。……システムやお話をもっとパワーアップすれば続編もいけると思うんですが。どうなんでしょうねぇ？　その辺は。

▶大阪府　霞原あゆむさん：この親子はかなりいい感じですよね。ナニより、娘の方が使えるっていうのが……。

◀徳島県　長尾叶矢さん：『2』に前作のキャラがバンバン登場してますからね。彼女も登場する可能性大です。

▼東京都　パー子さん：見えても平気なのが彼女。『2』でもバリバリです。育成部分がかなりいい感じで仕上がってます。キャラを作るのが楽しいですよ。前作がOKだったなら、買いです。

▲兵庫県　SATOMIさん：このゲームも、分岐で、物語後半が別れてくれたら……と思ってしまうタイトルですよね。悲しすぎですし。やっぱり。

▶兵庫県　スイカレーさん：みんなで冒険にはドキドキもアリです。

▶宮城県　白河風華さん：仲間にできたら面白かったんですけど……ってムリですね。

▶埼玉県　東屋アキラさん：握手。何となくヒーローモノっポイですよね。彼は。

▲宮城県　トモさん：まあ、彼女はオレのって感じでしょう。しかし……まあ、アレだけミニスカなら絶対見えますよねぇ。見えないのは不自然っていうか。なんか、見せないならその辺も配慮して欲しいっていうか。

◀岡山県　のぶすけさん：彼女はまだまだコレからですからね。将来が楽しみです。

◀大阪府　葉月あおりさん：彼女が主人公でもいい気が……ダメですか？

◀東京都　クロリーさん：次世代PSではどんな『鉄拳』が登場するんでしょう？

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは165ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号166ページ参照。④：封書もOK：奴隷

▲神奈川県　風月希さん：仲間になるキャラが多いのはウレシイですよね。きっと続編では前作の不満点をバッチリ直して登場！　ですよね？　それでこそ歌うＲＰＧの名作になれるってものです。…って歌うＲＰＧ自体が少ないですけど。

◀岡山県　樹宮匡平さん：なんかパタパタ走ってきて、慌てて符を使い始めた感じです。もし続編があるなら……主人公の着替えは必須ですかねぇ？　次世代ＰＳなら１ＭＡＰに登場するキャラの数も増えるだろうし！

◀愛知県　水鶏さん：今回のバトルもかなり熱いですよね。何ていってもストーリーモードのデキが細かい。微妙にＥＤ変わったりもしてますし。編集部ではＤＤＲのように立ってプレイしたりもしてます。微妙に身体が動いたりして怪しいんですよ。でも、こういうダンス系のゲームが出るのも実はポリゴンならではなんですよね。それ以前の技術じゃ考えられなかったワケですから。

▲三重県　東本夕春さん：今回の『2』もどんなキャラとでもラブラブになれますから……もう。大変です。

CGでバッチリ！

CGコーナー新設！　電脳絵画はココまでどうぞ！　増刊Dでも募集中。

▶静岡県　よこめさん：怖すぎです。ものすごく。笑。

▶大阪府　水上陽平さん：どんな冒険が待ってるんでしょう？　世界を自由に作れるのはステキすぎです。剣と魔法の世界を堪能できます。グラフィックもキレイですし。

▲栃木県　翔韓さん：雨と風にうたれて。彼の心に残るのは……一体何なんでしょうか？　一番わかりにくいかもしれません。

▶神奈川県　葛貫誠太さん：あぁ……なんていうか……いい笑顔です。彼女がこの笑顔で微笑むことができるようになるまで……どれほどの時間がかかったことか。まあ、ゲームをプレイすればほとんどの謎は理解できますから、まだ未プレイな人はぜひやってみましょう。「ゼノギアス」は確かにシステム的には賛否両論ありますが、キャラ性とシナリオ面ではかなりの名作だと思われます。

▶茨城県　まみこさん：女の子が主役のゲームって少ないんですよね。実は。彼女には幸せになってもらって……そして……。今度は。

▲長崎県　にいさまさん：必要……ない状況なのが一番でしょう。

▼神奈川県　宮崎草子さん：コスプレは可愛くていいかもしれません。

▲埼玉県　来田二三志さん：彼女もついにＰＳで大活躍です。プーイ。

▼愛媛県　パピートマミーさん：ドラムの彼女……力強すぎですよね。

移植化計画

他機種ソフトでＰＳに移植して欲しい作品はここへ！　ハガキ紹介中。

▲東京都　杣人さん：気になります。値下がりしましたし。

▼神奈川県　MEGA-DOG さん：ムチャなんですけどね。

▶群馬県　沢瀬ゆうさん：とりあえず、新作で我慢……できないんですね。ＦＣのソフトよりは移植される可能性はありそうですけど……。

▲東京都　May-beさん：気がかりなのは……ＳＦＣ版の悪夢……バグだけです。まあ、今回はハードも違うことですし、大丈夫だと思うんですが……。ちょっとだけ心配なのも確かです。ちょっとだけ。

▶群馬県　リジュさん：淡い色使いが……印刷で再現されるかどうかが不安です。

◀大阪府　くるみさん：編集部には貼ってありますよ。総武線のアレ。アスミックさんから戴いたんですが。

◀埼玉県　HAPPYさん：続編になる『2』の体験版の入った『トロンにコブン』もかなりいい感じです。いや、とにかく手放しでお薦めなんですよぉ。カワイイですよ、コブン。

系のイロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。⑤ＣＧ：ＣＧは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。ＣＧは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはＣＧにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。**あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係**

ASCII
PlayStation
Ascii stick ZERO3
アスキースティックZERO3
振動機能付き！　デュアルショック対応で、格闘のバイブレーションを体感できる。
「ストリートファイターZERO3」のインストラクションカード31枚セット、パワーアップシール付属。
プレイステーション専用　価格:7,800円（税抜）　好評発売中
格闘専用！
素早い入力を可能にする、アーケード仕様の8ボタン配列、どの方向にもスムーズに入力できる、
光センサ使用のスティック部、インストラクションカードを立てられるスロットなど、
格闘ゲームマニアのために創られた専用ジョイスティックだ！
Ascii stick justice
アスキースティックジャスティス
「私立ジャスティス学園」のインストラクションカード18枚セット、
キャラクターシール付属
プレイステーション専用　価格:6,800円（税抜）　好評発売中

電撃 プレイクエスチョン Play Question
1999 HOW TO WIN

梅雨はジメジメしてイヤです。でも、ゲームがイイ感じにならなくてジリジリするのはもっとイヤです。そんなときは、濃く深い攻略でおなじみの、プレイクエスチョンを活用しましょう。今回もイイ感じになれますよん!!

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

エディットキャラ作成時の秘密からクラブ活動、そしてイベントまで…
最強のキャラを作るのに必要な基本要素を大圧縮して一気にお届け！

バージョンアップ版といった印象の「熱血青春日記2」ですが、前作で消化不良だった部分が一掃され、テンポよく楽しめます。また、ちょっと中途半端だった恋愛イベントがキチンと描かれており、恋愛AVGっぽい気分も味わえますよ。個人的には、ひなたがいいな。アキラとティファニーもなかなか……いやいや。（すずき）

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(10ブロック)、MT

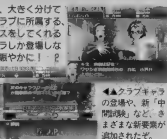
キャラ作成からイベントまで…「熱血青春日記2」の秘密を徹底検証!

１年間の高校生活を通して、自分だけのオリジナルキャラを作成することができる「熱血青春日記２」。発売直後となる今回は、ＥＤＩＴ（エディット）キャラ作成時に決定される初期パラメータの秘密や、能力アップの要であるクラブ活動での効果的な練習方法、さらにグレードアップしたといわれる実技試験までを一挙大攻略！　また、前作から大幅に追加されたイベントの数々も紹介するぞ!!　最強のＥＤＩＴキャラを作りたい人や、実技試験に苦労している初心者はもちろん、「あのコのイベントが見たい！」というギャルに萌え萌えな人にも、必ず役立つハズだぞ。

▲自分好みの、そして最強のＥＤＩＴキャラ作成を目指して、今作も頑張りましょう！

教えて！ 「熱血青春日記2」はどこが変わった？

前作からの変更点は、大きく分けて３つ。１つ目は、各クラブに所属する、特別練習時にさまざまなアドバイスをしてくれるクラブキャラの登場。メインキャラしか登場しなかった学園生活も、彼らの登場で賑やかに！　２つ目は「遠足」や「ホワイトデー」といった新イベントが豊富に追加されたこと。３つ目は、クイズ形式で実施される「筆記試験」や２つのミニゲームの追加など。まさに大バージョンアップといえる続編なのだ。

◀▲クラブキャラの登場や、新「中間試験」など、さまざまな新要素が追加されたぞ。

キャラ作成　各能力は願書作成時から決まってくるぞ!

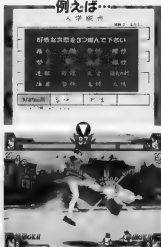
ＥＤＩＴキャラの初期パラメータや性格（マイキャラの操作をＣＯＭにしたときの戦い方）は、願書で選んだ項目によって決定される。とくに性格は「好きな言葉」で選んだ言葉の組み合わせによって決定される。自分の作りたいキャラを連想させるようなものを選ぶことが重要だぞ（下の表を参考に）。ただし、正反対の意味のものを選んだりすると言葉の力が発揮されず、結局は個性のないキャラになりやすいので注意。なお、画面上には表示されないが、知力を除く５つのパラメータのうち、上位３つの平均値で修得する必殺技を決める〝キャラレベル〟なども存在するらしいぞ。

例えば…

超攻めキャラに!!

▲好きな言葉に「豪快」「野生」「根性」を選択し、プレイヤーをＣＯＭにして観戦してみると、ガードを知らない超暴れん坊キャラになる！　いろいろ試してみよう。

「好きな言葉」で決まるＥＤＩＴキャラの性格

タイプ	特徴
バランスタイプ	普通の性格。方向性なしに選ぶと大抵これになる。
速攻タイプ	タイムや体力に余裕があるときに攻撃的になる。
逆転タイプ	タイムや体力が残り少ないときに攻撃的になる。
攻撃重視タイプ	防御をほとんどしない、超攻撃タイプ。➡野性？
待ち&防御重視タイプ	ガード後の反撃を狙うタイプ。➡漁夫の利？
近距離タイプ	常に接近戦を挑むタイプ。➡豪快、愛？
遠距離タイプ	常に遠距離戦を挑むタイプ。➡理性、謙虚？
ツープラトンタイプ	ツープラトンを多用するタイプ。➡愛、友情？

キャラ作成CHECK　初期能力の決まり方は？

前作のＥＤＩＴキャラの初期パラメータ値は、願書の５つの項目にそれぞれボーナス修正値が割り振られており、全ボーナス値の合計がキャラに反映された。そのあたりのシステムは、今作ではどうなっているのか？　「所属高校」を例に挙げて、今作のボーナス値を推測してみよう。前作では、自由な校風の「太陽学園」は平均的にパラメータが上がり、不良たちが通う「外道高校」は攻撃力が大きく上がるなど、校風をイメージした修正値になっていた。これは今作でも同じようで、さらに、新たに加わった進学校の「ジャスティス学園」も知力が高くなるようになっている。ということは、願書のボーナス値は、基本的に前作と同じ考え方だと思っていいのかもしれない。だが、名前や顔の設定がボーナスになっている可能性もある。最強を目指すなら、この点も意識してキャラを作ろう。

◀編集部では「怖い顔をしたキャラほど攻撃力が高い」といわれているが……はたして？

顔ボーナスなんてのもある？

ポイントQ&A

Q：せっかく根性カウンターが出たのに、相手の攻撃につぶされてしまいました。どうしてですか？
A：根性カウンターは、ガード硬直をキャンセルするだけで、無敵時間などは一切ありません。このため、相手の出した技の方が強い攻撃判定を持っていると、一方的に負けてしまうのです。根性カウンターを使うなら、無敵時間のある完全燃焼アタックを使いましょう。

クラブ活動 最強キャラを作るための基本テクニックを紹介!

「熱血青春日記2」内の高校には、8種類のクラブと帰宅部(無所属)が存在する。クラブ活動には、月初めに前月の練習結果がパラメータに反映される「基本練習」と、高めたい能力にあわせて練習メニューを選択できる「特別練習」の2種類がある。今回は、作成するキャラタイプ別の、オススメのクラブ活動と、各クラブの基本練習によるパラメータ増減表、さらに各クラブ活動に存在する"秘密の特別練習"イベントまでを紹介していくぞ! 基本的にパラメータが大きく下がるようなクラブ選択や特別練習はしないことが大事だ。

▲自分の作りたいEDITキャラにあったクラブを選択することが大切
◀各クラブに用意された特別な"クラブイベント"の発生条件は右下で紹介!

基本練習でのパラメータ増減表(帰宅部を除く)

	攻撃力	防御力	体力	根性	潜在能力	知力
野球	少し↑	—	大幅に↑	少し↑	—	少し↓
バレー	↑	少し↑	↑	少し↑	少し↑	少し↑
サッカー	少し↑	↑	少し↑	少し↑	—	少し↑
相撲	大幅に↑	↑	—	—	↓	↓
美術	—	—	—	—	大幅に↑	大幅に↑
吹奏楽	大幅に↓	大幅に↑	—	—	少し↑	少し↑
演劇	少し↓	少し↓	—	大幅に↑	↑	↑
化学	—	—	—	—	↑	大幅に↑

クラブCHECK 1 自分好みのキャラを作るには?

クラブ活動は、パラメータの成長に大きく関わってくる。上げるべきパラメータが何かを考え、効率よくクラブを選択していくことが重要だ。ここでは4つの基本的なキャラのタイプごとに、オススメのクラブと「特別練習」を紹介するぞ。まずは、この4タイプを参考に、クラブ活動の基本を押さえておこう。

◀「特別練習」では、様々にいろいろなパラメータを上げられる。よく考えてね

攻撃力重視タイプ　相撲部で"鉄砲"、これしかない!!

▲とにかく「鉄砲」をメインに練習すれば、攻撃力MAXも夢じゃない。

攻撃力重視タイプのキャラを作るには、攻撃力を大きく伸ばしてくれる「相撲部」がいいだろう。しかし、知力や潜在能力が大きく下がるため、かなり能力の偏ったキャラになりがちだ。そこで2学期までの特別練習は、攻撃力が抜群に上がる「鉄砲」を中心に選択。3学期になったら、すべてのパラメータがバランスよくアップする「サッカー部」や「バレー部」に移り、下がってしまった知力を回復させたり、高い攻撃力を生かすために根性や潜在能力を上げておくといいだろう。

コンビネーション重視タイプ　COMの頭の良さを上げろ

このタイプは、COMにEDITキャラの操作を任せるときにのみ有効。なので、対人戦で使うにはツライという点に注意。COMの頭の良さ(戦法の巧みさ)は知力に比例するので、まず知力が上がりやすい「化学部」に入部し、特別練習では知力が大きく上がる「レポート」を選択しよう。しかし「レポート」は、知力以外のパラメータがほとんど上がらない。そこで、3学期になったら攻撃力の上昇率が高い「野球部」か、バランス良くパラメータが上昇する「バレー部」に転部し、弱点を補おう。

▲COMに戦わせるのなら、実はこのタイプが最強かもしれないぞ。

バランス重視タイプ　万能型はバレー部がベスト!

▲あまり個性はないが、自分で使うなら一番使いやすいキャラだろう。

バランスタイプは、すべてのパラメータを平均的に上げていく必要があるため、中途半端なキャラになりやすい。そこで、1つのパラメータだけほかのパラメータより2、3レベル高めに上げておけば、バランスの良さを保ちながらも使い勝手のよいキャラになる。1学期は「バレー部」を選択し、特別練習では「スパイク」や「ブロック練習」で攻撃力と防御力をアップ、2学期からは、体力が大きく上がる「ランニング」や、潜在能力と知力が上がる「トス練習」を選んでいくといいだろう。

ゲージ満タンタイプ　見た目重視はやはり演劇部!!

ゲージ満タンタイプは、最強を目指すEDITキャラというよりも、派手な演出と高い攻撃力を持つ「完全燃焼アタック」&「愛と友情のツープラトン」がバシバシ使える、いわゆる趣味のキャラだ。重要なパラメータは、根性ゲージの溜まる速度に影響する根性と、根性ゲージの初期本数に影響してくる潜在能力の2つ。これらのパラメータを上げるために「演劇部」に所属して、特別練習では根性を上げる「演技練習」と、潜在能力を大きく上げる「脚本読み」を選択していこう。比較的簡単に作れるはずだ。

▲これぐらい潜在能力と根性が高ければ、「ツープラトン」連発もOK。

クラブCHECK 2 一度は見てみよう"クラブイベント"

1年間同じクラブに所属すると、2月に特別な"クラブイベント"が発生する。このイベントでは、大幅なパラメータアップが期待できるので、学期ごとにクラブを変更するよりも、よい結果が得られる場合もある。クラブ活動での育成方針に自信がない人は、1年間1つのクラブを続けて、このイベントに賭けてみるのもいいだろう。なお、このイベントは、サッカー部ならロベルトとのリフティング勝負、相撲部では岩との取り組み、といったようにクラブごとに特定のものが用意されているぞ。

▲委員長のいうとおり、1つのことを続けるとイイことが待ってるのだ。

▶サッカー部の場合は、リフティング勝負。

◀特別練習よりも大幅にパラメータがアップ!

教えて! 2つの新ミニゲームのコツを伝授!!

ここでは新たに追加された2つのミニゲームの、高得点を叩き出すコツを伝授する。ちなみに前作のミニゲームもすべてマイナーチェンジされて登場するので、「五輪祭」では慣れているもの、得意なものを選べばいいだろう。ただ、どれもこれといった攻略法はないので、数をこなして慣れていくしかない。とりあえず、運まかせの要素が少ない「特急のホームラン競争」がオススメだ。流し打ちを狙おう。

◀▲「ホームラン競争」は同じ勝負が「サービス～」と「[illegible]」ボールが変化される。

Doki-Waku-Dance

「Doki-Waku-Dance」は「学園祭」イベントで発生する。ゲーム内容は、パートナーのダンス中に光ったボタンを手本に、同じボタンを、同じ順番で、同じタイミングどおりに押していくという記憶力勝負のもの。難関は、急にスピードが上がり、押すボタンの数が増える中盤以降。だが、実はまったくタイミングが合っていなくても、押すボタンの順番さえ間違っていなければ、愛情ゲージは上がるぞ。ゲージ上げのみを狙う人は試してみよう。

◀タイミングを無視しても、愛情ゲージは上がるぞ。

炎のスプリンター

「陸上! 炎のスプリント」は「陸上部」で発生するミニゲーム。ゲーム内容は、伸縮するスピードゲージにあわせてボタンを押し、100m走のタイムを競うもの。コツは、スピードゲージがいっぱいになる少し前のタイミングでボタンを押していくことだ。そのタイミングをつかめば、ゲージの伸縮は一定なので、失速することなくゴールできるはず。最低でも10秒台を狙おう!

◀▲スタート直後にタイミングよく押すとスピードゲージが一定になる。ゲージに集中だ!

ポイントQ&A

Q:EDITキャラをCOMにして戦わせているのですが、全然勝てません。どんなふうにキャラを育てていったら勝てますか?
A:上でも紹介していますが、COMの頭の良さ、動きの巧みさは知力のレベルに比例しています。そこで、ほかのパラメータを無視して知力だけをMAXまで上げてみれば、これで知力の重要性がわかると思います。COMに操作させるなら、まず知力です。

実技試験　格段に難しくなった実技試験を徹底攻略！

▲このページの戦術をマスターすれば、実技試験でS評価をもらうのも夢ではない！

「熱血青春日記２」の実技試験は、基本操作の反復だった前作の試験と比べ、格段に難しくなっている。ここでは各試験ごとに、正攻法でクリアする方法と、初心者でも必ずできる超カンタンなクリア方法の２つを紹介するぞ！　実技試験が難しすぎてまったく歯が立たないという人は、操作の基礎の基礎から練習できる「試験に出る実技'99」内の「基礎のおさらい」に挑戦してみよう。すべての課題をクリアできれば、実技試験もラクにクリアできるはずだ。

▶期末試験でプレイしてもらいたいのが、この「基礎のおさらい」

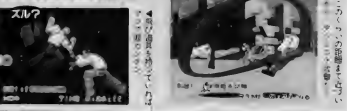
▶「基礎のおさらい」をすべてクリアすれば…

一学期期末試験　ガードしながら前進しよう

１学期の期末試験は、英男先生の「正波拳」をかいくぐって攻撃を当てるというもの。正攻法でいく場合は、まず２～３発をガードなどで防いでいる間に、ある程度間合いをつめる。そして次の「正波拳」を防いだ瞬間にダッシュで接近して攻撃すればいい。また、試験までに飛び道具系の必殺技を持っていれば、ズルい戦法がオススメ。「正波拳」をガードした瞬間にその技を出せば、ほぼ確実に試験に合格できるぞ。

正攻法
◀ガードや前移動を上手に使い…

◀このくらいの距離まで近づいて攻撃！

ズル？
◀飛び道具を持っていれば…

二学期期末試験　先生の動きを見きわめよう

２学期の期末試験は、■子先生の攻撃をガードする課題。中段、下段、各攻撃にあわせたガードが求められる。正攻法でいく場合は、立ち（入力無し）の状態で攻撃を待ち、下段攻撃時のみ、しゃがみガードをするのがいい。先生の頭をジッと見て、頭が低く沈んだらしゃがむ、という意識でいこう。ズルい戦法なら、常に先生と２キャラ分離れた位置でしゃがみガードしていればOK。これなら中段攻撃は当たらないからだ。

正攻法
◀中段攻撃時は、立ったまま何も操作しなくていい。
◀先生の頭の高さが低くなったら、しゃがめ。

ズル？
◀この距離でしゃがんでいれば、中段技は空振りに。

学年末試験　基本ができていれば簡単！

学年末試験は、熱血コンボで隼人先生に規定以上のダメージを与えるという課題。正攻法でいく場合は、熱血コンボの基本である弱攻撃×２→強攻撃→エアバースト始動技→スーパージャンプ→弱攻撃×２→強攻撃までヒットさせれば、まずS評価で合格できるはず。ズルい戦法でいくなら、課題である熱血コンボなど使わず、直接「完全燃焼アタック」で攻撃しよう（Ｌ１を押せばいいだけ）。なぜか(?)合格できちゃうぞ。

正攻法
◀熱血コンボのエアバースト始動技から、スーパージャンプ！
◀そして、空中コンボを入れて…

ズル？
◀熱血コンボではないのに…

青春日記だけじゃない!!　より洗練された格闘パートも要チェックだ!!

個性的な新キャラの２人と「熱血青春日記２」の影に隠れがちな格闘パートだが、前作の「エボリューションディスク」をもとにゲームバランスが再調整されている。「熱血コンボ」の制限やハメ技の存在をはじめとする「エボリューション～」での不満点を一掃。さらに、受け身をとる方向を指定できるようになったことで、今まで以上に駆け引きの幅を広げてくれる新「熱血受け身」の採用など、システム面でも着実な進化をとげている。まさに完全版「ジャスティス」といえるのだ。

▶シリーズ中、最高のバランスを誇る「熱血青春日記２」の格闘パート。まずは一度プレイしよう。

◀「エボリューション～」ではつながらなかった熱血コンボも、今回はキッチリ連続技になるぞ！

新技の追加でさらに熱い対戦が楽しめるのだ！

新キャラの登場に負けてられない、とばかりに６人の旧キャラにも新技が追加されている。なかでも、バツの「全開ガッツアッパー」と、右の写真で紹介している恭介の「スーパー雷神アッパー」は、ヒット時に相手が空高く舞い上がるため、そのまま空中コンボにつなげることができるようになった。より豪快な対戦が楽しめるぞ。

新追加技コマンド表

キャラ名	技名	コマンド
バツ	全開ガッツアッパー	↓↙←↓↙←＋P
恭介	スーパー雷神アッパー	↓↙←↓↙←＋P
将馬	超殺人スライディング	↓↘→↓↘→＋K
ロベルト	空中爆裂Vゴール	空中で↓↘→↓↘→＋K
ボーマン	空中ヘブンズクロス	空中で↓↙←↓↙←＋P
隼人	熱血気合キック	↓↘→↓↘→＋K

◀熱血コンボからスーパー雷神アッパー…
◀さらに空中コンボがつながる!!

※表中の「P」は、「K」はキックを表します

私立ジャスティス学園 熱血青春日記２

ポイントQ&A
Q：購買部で買える「熱血カード」をいくら買ってもコンプリートできないのですが……？
A：それは、「ポケジャス」をクリアすると手に入るレアカードです。「熱血青春日記２」でグッドエンディングを迎えたあと、「ポケジャス」をプレイ。そして、「ポケジャス」をクリアしたデータをロードすれば………あとは自分で試してみてくださいね。

イベント　各種イベントの効果を徹底分析！

ゲーム中のキャラたちと学園生活が送れる、「熱血青春日記２」最大の魅力といえるイベント。ここでは「移動イベント」「突発イベント」「強制イベント」の３種類に分け、各イベントの能力アップ効果を紹介していくぞ！　これを参考にして楽しい学園生活を送りつつ、パラメータアップに励んでほしい。

▲豊富に用意された新イベントが、学園生活を大きく盛り上げてくれる。良い結果になったイベントは、選んだ選択肢を必ず覚えておこう。

３つあるイベントの特徴を把握しよう！

移動イベント

「移動イベント」とは、学園内の好きな場所へ行くことができる月イチのイベント。移動先で選んだ選択肢よって、主に相手キャラの好感度がアップする。まず、この移動イベントで、多くのキャラの好感度を上げていくことがイベント行動の基本だ。

◀まずは、キャラと仲良くなることから始めよう。

突発イベント

「突発イベント」とは、言葉どおり突然起こるランダムイベント。好感度を一定レベルまで上げると、そのキャラの突発イベントが発生する確率が高くなる。好感度の大幅アップやアイテム入手の可能性が高いイベントで、起こるとウレシイものだ。

◀家族の誕生日プレゼント選びを頼まれることも。

強制イベント

「強制イベント」は、学校のスケジュールに組み込まれている「五輪祭」や「学園祭」といった、年中行事イベントが中心。ミニゲームや選んだ選択肢によって、好感度＆パラメータのアップや、アイテム入手が可能。全体的なパワーアップが望めるぞ。

◀「太Ｐ戦」などの大規模なイベントがメインだ。

移動イベント◉まずはお友だちから……

ここでは、移動イベントのポイントを紹介。なお、どこで誰に会えるかは、月ごとに決まっている。何月に、どこで、誰が出てきたか、メモをとっておくようにするといいぞ。

▲校内のいくつかの場所から、移動先を選択できる。

◀キャラによっては、登場する場所がある程度決まってくるぞ。

イベントCHECK 1　出会ったキャラの好感度がアップ！

登場キャラの好感度は、移動先のイベントで選んだ選択肢によって、増減していく。基本的に相手の喜びそうな選択肢を選べば大丈夫だが、キャラによっては逆効果になってしまうこともある。相手キャラの性格や状況を考えて、臨機応変に対応を変えていくことが重要になるぞ。なお、一度選んだ選択肢とその結果は覚えておくこと。

◀バイクの話で盛り上がり、家まで送ってくれることも。

イベントCHECK 2　突発イベントの発生率がアップ！

「突発イベント」は、ある程度好感度が高くなると発生するイベント。これを発生させるには、移動イベントで好感度をアップさせておく必要がある。後半に「突発イベント」をたくさん発生させれば、パラメータアップのチャンスも増えるというわけだ。そのためにも前半は、できるだけ複数のキャラの好感度を上げるよう努力しよう。

◀移動イベントが突発イベントへのきっかけになることも。

イベントCHECK 3　パラメータがアップするものも！

基本的に好感度が上がるものが多い移動イベントだが、パラメータが上昇するイベントも用意されている。パラメータの上昇度はどれもわずかだが、いつ、どこに行けば、そのイベントが起こるのかをキチンと覚えておけば、次のＥＤＩＴキャラを作る際に利用できる。最強のキャラを作るなら、決して見逃してはダメだぞ。

◀発生したら、必ずその月と場所を覚えておこう。

突発イベント◉より親密な関係に……

「突発イベント」は、ある程度好感度が高いキャラがいる場合、突然発生するそのキャラ固有のイベント。「移動イベント」と違う点は、相手の方から声をかけてくれること。また、相手もこちらに好意を持っているため、好感度が上がりやすく、アイテムがもらえるチャンスも多い。

▲マズくても「おいしい」というくらいの優しさが必要だぞ。

◀好感度が高いキャラが複数いると、ぶつかってしまうことも。

イベントCHECK 4　登場キャラの好感度が大幅にアップ!!

突発イベントは、好感度の高いキャラがこちらに対して行動してくる、いわば逆移動イベントだ。お互いに好意を持っているのだから、当然移動イベント以上に好感度はアップするし、大幅なパラメータアップが見込めるアイテムをもらえることもある。突発イベント発生時は、最初に必ずバックの画面が真っ黒になるので、そうなったら必ずそこでセーブ。良い結果にならなかったら、ベストな選択肢を選ぶことができるまでロードを繰り返そう。とにかく多くのキャラの好感度を上げていけば、それだけ多くの突発イベントを迎えられ、その内容も好感度の高さにつれ、オイシイものになるわけだ。

▲好感度の高いキャラが多くいると、連続して発生したりもする。

◀仲良くなってくると、悩みごとを相談されることもあるぞ。

イベントCHECK 5　アイテムゲットで各パラメータが大幅アップ！

上でも少し触れたが、パラメータを大幅にアップしてくれるアイテムのほとんどは、突発イベントで入手することができる。とにかく強いキャラを作りたいのなら、多くのキャラの好感度を、アイテムがもらえるぐらいの高いレベルまで上げていくことを目指さなければならない。また、キャラによってもらえるアイテムや上昇するパラメータは異なるので、自分の欲しいアイテムがもらえるキャラの好感度だけを上げ続けるのもいいだろう。アイテムでのパワーアップは、最強キャラを作るためには絶対に必須。アイテムをもらえたら、次回のために、必ず選んだ選択肢を覚えておこう。

▲誕生日には、一番好感度の高いキャラがプレゼントをくれるぞ。

◀プレゼントは、パラメータを大幅にアップしてくれるのだ！

ポイントQ&A

Q：「ポケジャス」をダウンロードするには、どうすればいいのでしょうか？
A：まず、「熱血青春日記２」をグッドエンディング（１人のキャラとラブラブ）でクリアしましょう。その後、購買部に行くと「ポケジャス」が売っているので購入。そして、「ポケジャス」のダウンロードを選択すればＯＫです。

今回はなんと！　エンディングまでのイベント完全リストを紹介!!
表を参照して「思ひ出アルバム」完全制覇に役立ててほしい。

今回のイベント表で特に注意してほしいのが、条件の欄。単体のイベントは条件を見れば発生させられるが、連続系イベントは、その前のイベントを発生させていなければ見られないからだ。ちょっと見にくいかもしれないが、表内のイベントの番号と発生期間をしっかりチェックしてプレイしてほしい。　（おたんちーん！のゴー）

発売中 AVG	▶¥6,800　▶マイクロキャビン
	▶MC（1ブロック）

イベントパーフェクトガイド＆エンディング条件大公開!!

アルバムをすべて埋めるには何度かクリアしなければならない。そこで、今回はイベントの完全リストを紹介するぞ。なお、表内の記号は、K：キズナ値、少（0～14)、低(15～44)、中(45～79)、高(80～)、昼（起床～17：59)、夕方（18：00～19：59)、夜（20：00～寝る)、ＥＶ：イベント、ＡＲ：アルバイト、ＣＭ：会話 () 内はキズナ値、となっている。

タイプの違ったCGを見よう

マリオネットの外見が変化するパーツは、髪の色（茶色、青色、金色)、胸の大きさ(Ａカップ、Ｂカップ、Ｄカップ)、コスチューム（普段着、サマードレス、メイド服）の3つ。これらの組み合わせによって、同じイベントでも違ったグラフィックを見られるのだ。すべてのイベントのパターンを見るにはちょっとたいへんだけど、ガンバってほしい！

連続系イベントに注意!!

連続系イベントとは、1つのイベントが発生条件となって、そのあとのイベントが連続で発生するもの。中には選択肢によって途中で分岐しているものもあるので、イベント発生前では必ずセーブしておくこと。また、アルバイトはほとんどのイベントの発生条件にかかってくるので、すべてチャレンジして成功（「お使い／買い物」のみ、失敗すること）しておこう。

No	イベント名	期間	時間と場所	条件	備考
1	トイレでびっくり	10／1～10／26	平日・夕方・トイレ	CM[食べ物(少)]、K：少	なし
2	トイレで2度びっくり	10／1～11／2	平日・夕方・トイレ	ＥＶ1、CM[トイレ]、K：少	なし
3	これなぁに？	10／6～10／28	休日・昼・自室	CM[美(少)]、K：少	なし
4	記念写真1	10／6～10／28	休日・昼・光沙駅前	K：低以上、はじめてマリオネット同伴で光沙訪問	アイテム「スピード写真」入手、K：上昇
5	緑のシュプール	10／6～10／28	休日・昼・スキー場	ＡＲ[インストラクター]成功、マリオネット同伴	K：上昇
6	ガスコンロでドリフ状態	10／6～11／25	休日・昼・キッチン	ＡＲ[お使い／買い物]失敗、K：低	K：上昇
7	はじめてのペアルック	10／6～11／25	休日・昼・居間	CM[マスターの名前(低)]、[ペアルック]、K：低	K：「いや？」はい・下降／いいえ・上昇
8	鳥の楽園	10／6～11／25	休日・昼・森林公園	ＡＲ[野鳥棲息数調査]成功、マリオネット同伴	K：上昇
9	ゴミ収集場での井戸端会議	10／5～12／9	休日・昼・公民館	K：低以上、マリオネット同伴、朝～午後12時まで	K：上昇
10	マリオネットからの手紙1	10／8～10／31	平日・昼・自宅前	ゆうき邸・自宅以外をマリオネット同伴で訪問、CM[例えば…]	アイテム「お礼の手紙」入手、K：上昇
11	マリオネットからの手紙2	10／9～10／31	平日・昼・自宅前	ＥＶ10、初めての場所を訪問	アイテム「感謝の手紙」入手、K：上昇
12	遊園地でデート～虹を見たかい	10／13～11／11	休日・昼・遊園地	CM[友情(中)]、マリオネット同伴	K：「デートですか？」はい・上昇／いいえ→下降
13	出会い	10／15～11／22	平日・夕方・富士見駅	K：低以上、直接帰宅、マリオネット稼働している	なし
14	新聞屋さんいらっしゃい	10／15～12／14	平日・夕方・玄関	CM[食べ物(中)]で「甘いもの」を選択	アイテム「コンサート招待券」入手、K：「誘う？」はい→上昇／いいえ→下降
15	[illegible]	10／20～11／25	休日・昼～夕方・図書館	K：低以上、マリオネット同伴	K：上昇
16	路傍の花	10／20～12／2	休日・昼・自宅周辺道路	ＡＲ[絵本朗読]成功、マリオネット同伴、K：低以上	K：「見ますか？」はい→上昇／いいえ→下降
17	思い出のぶらんこ	10／20～12／2	休日・昼・光沙公園前	K：低以上、マリオネット同伴、50%の確率で発生	K：「寄る？」はい→上昇／いいえ→下降
18	迷子	10／20～12／9	休日・昼・遊園地	K：低以上、ＡＲ[託児サービス]成功、マリオネット同伴	K：「一緒にいる」→上昇／「放置する」「立ち去る」→下降
19	悪い噂	10／22～11／22	平日・夕方・富士見駅	K：低以上、ＥＶ13で「声をかける」選択、直接帰宅	なし
20	出迎え(裸エプロン編)	10／22～3／29	平日・夕方・玄関	K：高、出迎え(抱きつく編)20回以上	1回目めのみK：上昇
21	おかえりのチュウ	10／22～3／29	平日・夕方・玄関	K：高、ＥＶ20が2回発生	K：「キスする」はい・上昇(1回目のみ)／いいえ・下降
22	入浴指導	10／26～3／26	毎月26日・夕方・風呂	K：低以上	K：上昇、ゲーム中1回のみ発生
23	そっとつないだ手のぬくもり	10／27～11／25	休日・昼・海岸	CM[体(低)]、マリオネット同伴	K：「手をつなぐ」・上昇／「手をつながない」・下降
24	これなあに？	10／29～11／30	平日・夕方・キッチン	CM[食べ物(低)]で「辛いもの」を選択、K：低以上	K：上昇
25	遊びにいこっ！(ライブ編)	10／27～12／2	休日・昼・居間	ＥＶ14で「コンサートに誘う」選択	K：上昇
26	日没を一緒に見る	10／27～12／2	休日・夕方・スキー場	CM[成長(低)]、マリオネット同伴	K：上昇
27	少女小説にあこがれ	10／27～12／9	休日・昼～夕方・図書館	CM[ゆうき(低)]、マリオネット同伴	K：上昇
28	空のお散歩	10／27～12／9	休日・昼・スキー場	ＥＶ8、ＡＲ[チラシ配り]成功、マリオネット同伴	なし
29	噂の真相	10／29～11／22	平日・夕方・富士見駅	ＥＶ19、K：低以上、直接帰宅	なし
30	わざとじゃないよ	10／29～11／30	平日・夕方～・風呂	ＥＶ22、CM[体(少)]、K：少	K：上昇
31	うれしはずかし交換日記	10／29～12／7	平日・夕方・自室	CM[人生(低)]、K：低以上	K：「慰める」はい・上昇／いいえ・下降
32	尾行1	10／29～12／7	平日・夕方・自宅周辺道路	ＥＶ29、直接帰宅	なし
33	海辺のお散歩	11／3～11／25	休日・昼・海岸	CM[天気(低)]、マリオネット同伴	K：上昇
34	星を見る人	11／3～12／16	休日・夕方～・星空広場	ＥＶ15、マリオネット同伴	K：上昇
35	金色の水族館	11／3～12／16	休日・昼・水族館	ＡＲ[水族館]成功、K：低以上、マリオネット同伴	K：上昇
36	髪の色	11／5～12／28	平日・夕方～・居間	CM[美(低)]で「見た目」選択、ヘアカラー交換後、K：低	K：「へん？」はい→下降／いいえ→上昇
37	トライアングルラブ	11／5～12／7	平日・夕方・自宅前	ＥＶ32、直接帰宅、マリオネット稼動している	なし
38	浴衣も似合う彼女～夜店見物	11／10～12／2	休日・夕方・居間	ＥＶ37、マリオネット稼動している	K：上昇、「指輪かう？」買う・上昇／買わない→下降
39	パレード	11／10～12／9	休日・昼・光沙駅前	K：低以上、光沙を1回以上訪問、マリオネット同伴	K：上昇
40	ピクニック	11／10～12／9	休日・昼・森林公園	K：低以上、「感覚基板ふたば」以上を装備、マリオネット同伴	K：上昇、「感覚基板よしみ」以上か否かで内容が変化
41	アクセサリー購入	11／12～12／14	平日・夕方・こねこ	ＥＶ38で「買わない」選択	アイテム「アクセサリー」入手、K：上昇
42	アクセサリーのプレゼント	11／12～12／21	平日・夕方～・ラボ	ＥＶ41でアクセサリー購入、K：中以上	K：上昇
43	嫉妬1・2	11／12～2／15	平日・夕方・玄関	ＥＶ37、20：00以前に帰宅	計2回発生
44	邪推1・2	11／12～2／15	平日・夜・玄関	ＥＶ37、22：00以降に帰宅	計2回発生
45	星に願いを	11／17～12／16	休日・夜・星空広場	ＡＲ[手話ボランティア]成功、ＥＶ34、マリオネット同伴	K：上昇
46	町内会の旅行	11／17～1／13	休日・昼・遊園地	ＥＶ9、マリオネット同伴	K：上昇
47	思い出のオルゴール	11／19～12／14	平日・夕方～・居間	CM[機械(低)]、K：低以上	K：上昇
48	あの人…	11／23～12／23	休日・夕方～・自室	CM[言葉(低)]、K：低以上	K：「似てる？」はい→上昇／いいえ→下降
49	お母ちゃんから電話	11／23～12／23	休日・夕方～・自室	ＥＶ47	なし
50	星に願いを2	11／23～12／23	休日・夕方～・星空広場	ＥＶ37、ＥＶ45、マリオネット同伴	なし
51	海辺の散歩／風のささやき編(笑)	12／1～12／31	休日・昼・海岸	CM[空気(低)]、マリオネット同伴	K：上昇
52	水着を忘れたマーメイド(笑)	12／1～12／31	休日・昼・海岸	CM[服装(低)]、マリオネット同伴	K：上昇
53	手をつなぐ	12／1～12／31	休日・昼・遊園地	CM[時間(低)]で「無駄・いいえ」か「入っていますか・はい」を選択	K：上昇
54	ペアの歯ブラシ	12／1～1／13	休日・夕方・風呂	CM[好き(中)]、K：中	K：上昇
55	鳥のように	12／1～1／13	休日・昼・スキー場	ＥＶ8、「主格電脳ラカン」以上を装備、マリオネット同伴	K：上昇
56	ラブレター1	12／1～1／20	休日・夕方・自室	ＥＶ48、CM[自分の名前(中)]	K：上昇
57	手相を見てさしあげましょう	12／3～1／25	平日・夕方・居間	CM[言葉(中)]、K：中以上	K：「心当たりは？」はい・上昇／いいえ・下降
58	物体X	12／1～1／3	休日・昼・キッチン	CM[食べ物(低)]で「ゲテモノ」3回選択、K：低	K：上昇
59	恋が終わってしまったの	12／1～1／6	休日・昼・水族館	CM[ココロ(低)]、ＥＶ35、マリオネット同伴	K：上昇
60	スタミナばっちり	12／1～2／24	休日・昼・キッチン	CM[食べ物(中)]で「自炊」3回以上選択、K：中	K：上昇
61	黒コゲ	12／1～2／24	休日・昼・キッチン	CM[食べ物(中)]で「人の手料理」3回以上選択、K：中	K：上昇
62	白い牢獄	12／3～12／21	平日・夕方・病院	ＥＶ13で「声をかけない」選択、19：30まで	なし
63	宣戦布告	12／8～12／23	休日・夕方・富士見駅	ＥＶ37、マリオネット同伴	なし
64	知らないヒト	12／8～1／13	休日・夕方～・居間	ＥＶ48	K：「出かける」いいえ・上昇、「逃げる」いいえ→下降／はい→英子EDへ
65	思い出のすべりだい	12／8～1／15	休日・昼・光沙公園前	K：低以上、マリオネット同伴、50%の確率で発生	K：「寄る？」はい・上昇／いいえ・下降
66	ラブレター2	12／8～1／20	休日・昼・自室	ＥＶ56、CM[機械(中)]	K：「手紙を書く」「ラブレター」・上昇／「何もしない」→下降
67	森林公園でチャーミーグリーン(笑)	12／8～1／27	休日・昼・森林公園	CM[自分の過去と未来(中)]、マリオネット同伴	K：上昇
68	真福2回目	12／10～12／28	平日・夕方・病院	ＥＶ62で「いいえ」選択、19：30以前	なし
69	占い	12／10～2／15	平日・夕方・居間	CM[ココロ(中)]、ＥＶ37、K：中以上	K：「心あたりは？」はい→上昇／いいえ→下降

エンディング条件公開

◉パラメータ、イベントの選択で変化

ゲームは4月1日を迎えた時点で終了し、主人公とマリオネットのそれぞれのエンディングが発生（サブキャラのエンディング条件を満たしていると発生しない）する。なお、各キャラのエンディングの詳しい条件は、右で紹介しているぞ。

主人公とマリオネット

主人公とマリオネットのエンディングは、それぞれパラメータ値によって3段階に変化する。主人公は「工学レベル（0～19／20～79／80～）」の値に応じて3種類。マリオネットは「キズナ値（0～19／20～79／80～100）」に応じて3種類ある。他のパラメータはエンディングに影響しない。

今野園子

園子イベント発生条件となるＥＶ13で、園子に「声をかける」を選択するとあとは連続的にイベントが発生する。園子関連イベントを7つ以上こなせばＥＶ119が発生し、ここで「告白する」を選択すると、園子エンディングの準備完了。「告白しない」を選択すると、そこで園子ルートは終了。

火狩真穂

まず、園子イベントのＥＶ13で「声をかけない」を選択する。真穂イベントは、すべて平日の19：30までに病院に行けば発生。ＥＶ72では、18：59までに病院に行けなかった時点で真穂ルートが終了してしまうので注意すること。なお、これこでアイテムを買っておくとＥＶ137の内容が変化する。

青嶋英子

エンディングの中でもある意味バットエンディング的な内容の英子ルート。実は英子のエンディングは、かなり簡単に見られる。エンディングの条件はＥＶ64で「逃げる」を選択するか、ＥＶ79で「かけおち」を選択するだけ。なお、これらを選択した時点でエンディングとなり、ゲームは終了

◉条件の難しいイベントは？

ストーリーに大きく関わってくるイベントのほとんどは、発生期間や会話の選択、アイテムの入手などが発生条件となっている。ここでは、ちょっと落とし穴的な3つのイベントを紹介。アルバム完全制覇のために、しっかりチェックしよう！

発生までに時間がないイベント

10月のイベントで最も難しいのが、ＥＶ5の「緑のシュプール」。期間が10月6日から10月28日と短い上に、条件としてアルバイトの「インストラクター」を成功させていなければならないからだ しかも、「インストラクター」を選択するには、必須パーツである「衝撃耐性スキン」（エレメントはバイオフォーム密＋衝撃吸収剤）を作成し、マリオネットに装備させなくてはならない。

選択肢の落とし穴

会話の選択によって、マリオネットのキズナ値が変化する。この会話の選択肢は、どちらが正解かがわかりやすいものが多い。しかし、ＥＶ33ではマリオネットと一緒に海岸を歩いたあとの「もうちょっと、ここにいてもいいですか？」の会話に対して「帰る」を選択するとキズナ値が1つ上がって見れるＣＧがある。ちなみに、「はい」だとキズナ値は2つ上がるが、イベントのＣＧは見られない。

おしゃれなマリオネットを見るには？

ＥＶ133の「はじめてのハイヒール」は、ＡＲの処分場警備の成功が最初の発生条件となっている連続系のイベント。最初のアルバイトからＥＶ102、ＥＶ117、ＥＶ130、ＥＶ133へとつながっている ＥＶ117で「赤いハイヒール」をマリオネットにプレゼントし、ＥＶ130で一緒に出かける約束をすると発生する。ただし、ＥＶ133では3つの脚部パーツが破損するので、予備のパーツを必ず作っておこう。

	イベント名	期間	時間と場所	条件	備考
70	お背中お流しします	12／17～2／1	平日・夕方～・風呂	ＥＶ22、CM[マリオネットとは(中)]、Ｋ：中	Ｋ：上昇
71	私を海に連れてって	12／17～2／8	平日・夕方・病院	ＥＶ66、19：30以前に病院着	なし
72	真穂と海に来た	12／18～2／9	平日・夕方・病院	ＥＶ71で「連れていく」選択、18 59以前に病院着	ＥＶ71の次の平日に発生
73	治っていく真穂・1～10	12／18～3／29	平日・昼～夕方・病院	ＥＶ72、19：30までに病院着	1～10回目まで会話内容が変化、10回目で真穂ＥＤフラグ発生
74	またまたまたまたライバル登場	12／22～1／27	平日・昼・遊園地	ＥＶ37、マリオネット同伴	Ｋ 「いいですか」はい ・上昇、「わかりません」はい ・上昇／いいえ ・下降
75	ラブレター書く	12／22～2／17	休日・夜・自室	ＥＶ66で「ラブレターを書く」選択	Ｋ：かなり上昇
76	手紙を書く	12／22～2／17	休日・夜・自室	ＥＶ66で「手紙を書く」選択	Ｋ：上昇
77	新星発見	12／22～2／3	休日・夕方～・星空広場	「ズームアイ」装備、Ｋ：中以上、マリオネット同伴、ＥＶ34	Ｋ：「いいですか？」はい→上昇、「マリオネットと同じ」はい→上昇
78	あら、ごめんなさい	12／24～2／1	平日・夕方～・風呂	ＥＶ22、CM[時間(低)]で「無駄→はい」「入ってますか→いいえ」を選択	Ｋ：上昇
79	昔の彼女とマリオネット	12／24～2／1	平日・夕方・富士見駅	ＥＶ64、直接帰宅	Ｋ：「追いかける」いいえ→上昇、「かけおち」はい→英子ＥＤへ
80	寝顔は子供みたい	12／24～2／8	平日・夜・自室	CM[職業(中)]、Ｋ：中、居間で「寝る」選択	なし
81	ふたりきりのクリスマス	12／25	夕方・居間	19：00までに帰宅、ＥＶ13で「声をかけない」選択、Ｋ：高	Ｋ：「興味ない」→下降、「言う」はい→上昇／いいえ→下降
82	クリスマスキャロル～	12／25	夕方～・居間	ＥＶ37とＥＶ81が発生していないこと	なし
83	病院でクリスマス	12／25	夕方・病院	ＥＶ72、19：59までに病院着	なし
84	海辺の散歩／風のいたずら編(笑)	1／1～1／27	休日・昼・海岸	CM[天気(中)]、マリオネット同伴	Ｋ：上昇
85	遠い潮騒	1／1～1／27	休日・昼・海岸	CM[女の子(中)]で「個性優先」選択、マリオネット同伴	アイテム「貝殻」入手、Ｋ：上昇
86	日の出を一緒に見る	1／1～2／11	休日・昼・スキー場	CM[趣味(低)]、マリオネット同伴、12：00まで	Ｋ：上昇
87	治っていく真穂	1／4～3／29	平日・昼～夕方・病院	ＥＶ73、19：59までに病院着	11回目以降、月ごとに会話内容が変化
88	恋愛小説にあこがれ	1／5～2／3	休日・昼～夕方・図書館	CM[嫉妬(中)]、マリオネット同伴	Ｋ：「ボケ」→変化なし／「ツッコミ」→下降／「カエシ」→上昇
89	ドナーが見つからず	1／16～3／29	平日・昼～夕方・病院	ＥＶ71で「甘えるな」選択	条件を満たしたＥＶの1カ月後に発生、1回目と2回目以降で内容が変化
90	お母ちゃん来訪	1／19～2／11	休日・昼・玄関	ＥＶ49	Ｋ 上昇
91	トライアングルキッチン	1／19～2／11	休日・昼・キッチン	ＥＶ37、11：00～13：00の間	Ｋ：「園子の勝ち」・下降／「マリオネット勝ち」・上昇
92	ヒーロー2	1／19～2／24	休日・昼・富士見駅	ＥＶ77、マリオネット同伴	なし
93	思い出のシーソー	1／19～3／3	休日・昼・光沙公園前	Ｋ：低以上、マリオネット同伴、50%の確率で発生	Ｋ：「乗る？」はい→上昇／いいえ→下降
94	あいあいがさ	1／26～3／10	休日・昼～夕方・光沙電気街	CM[天気(高)]で「雨」選択、マリオネット同伴、Ｋ：高	Ｋ：上昇
95	はじめての誕生日	2／1	夕方～・居間	CM[誕生日]、Ｋ：高	アイテム「セーター」入手、Ｋ：上昇
96	ハッピーバースディ	2／1	夕方～・自室	CM[誕生日]見ない、Ｋ：低以下	Ｋ：上昇
97	バースデイプレゼント	2／1	夕方～・自室	CM[誕生日]見ない、Ｋ：中以上	Ｋ：上昇
98	あいあいがさを邪魔するライバル	2／2～2／17	休日・昼～夕方・光沙電気街	ＥＶ37、マリオネット同伴	Ｋ：上昇
99	人魚姫にあこがれて	2／2～2／24	休日・昼～夕方・図書館	CM[女の子らしさ(中)]、マリオネット同伴	なし
100	記念写真2	2／2～2／24	休日・昼・光沙駅前	ＥＶ4、マリオネット同伴、Ｋ：高	Ｋ：上昇
101	海辺でデート	2／2～2／24	休日・昼・海岸	CM[天気(高)]で「晴れ」選択、Ｋ：高、マリオネット同伴	Ｋ：上昇
102	生まれいずる悩み	2／2～3／17	休日・昼・処分場	AR[処分場警備]成功、Ｋ：高、マリオネット同伴	Ｋ：上昇
103	満漢全席	2／2～3／31	休日・昼・キッチン	CM[食べ物(中)]で「外食」3回選択、Ｋ：中	Ｋ：上昇
104	満開の桜吹雪の下	2／2～3／31	休日・昼・森林公園	CM[自分の過去と未来(高)]、マリオネット同伴	Ｋ：「抱きしめる」＋2、「手を握る」＋1
105	幸せな重み	2／4～3／29	平日・夕方・居間	CM[機械(高)]、19：00～22：00、Ｋ：高	なし
106	海岸にもライバル登場	2／9～2／24	休日・昼～夕方・海岸	ＥＶ37、マリオネット同伴	Ｋ：「いいですか？」はい ・下降／いいえ ・上昇
107	わずか100グラム	2／9～3／17	休日・昼・森林公園	「微振動増幅集音」以上装備、Ｋ：中以上、ＥＶ102、マリオネット同伴	Ｋ：上昇
108	事故2	2／9～3／17	休日・昼・自宅周辺道路	AR[道路工事]成功、マリオネット同伴、ＥＶ102	ランダムで1～3カ所のパーツが破損
109	新聞屋さん強制排除	2／12～3／22	平日・夕方・玄関	AR[ヒーローショー]成功	アイテム「映画招待券」入手、Ｋ：「誘う？」はい ・上昇／いいえ ・下降
110	初めての手作りチョコ編	2／14	夕方～・居間	Ｋ：中以上	Ｋ：上昇
111	不揃いのチョコレート	2／14	夕方～・居間	Ｋ：低	なし
112	[illegible]チョコレートをもらうなんて	2／14	夕方～・居間	ＥＶ37、Ｋ 低以上、ＥＶ110、ＥＶ111が発生済	Ｋ 「食べる」はい ・下降／いいえ ・上昇
113	病院でバレンタイン	2／14	夕方・病院	ＥＶ72、19：59までに病院着	なし
114	究極回路	2／16～3／10	休日・昼～夜・アルゴ	CM[マリオネットとは(高)]、アルゴ訪問10回以上、マリオネット同伴	Ｋ：上昇
115	逮捕しちゃったぞ(笑)	2／16～3／17	休日・昼・自宅周辺道路	ＥＶ108、マリオネット同伴	Ｋ：「連れていく」はい ・上昇、「受け入れる」はい ・上昇
116	遊びにいこっ！(映画編)	2／16～3／24	休日・昼・居間	ＥＶ109で「映画に誘う」選択	Ｋ：上昇
117	バースデイプレゼント2	2／18～3／15	平日・夕方～・ラボ	ＥＶ102、Ｋ：中以上	アイテム「赤いハイヒール」入手、Ｋ：上昇
118	尾行2	2／18～3／15	平日・夕方・自宅周辺道路	ＥＶ114、直接帰宅	なし
119	園子のひっこし	2／18～3／22	平日・夕方・自宅周辺道路	園子関連イベントが7種類以上発生、直接帰宅	園子に告白でＥＤフラグ発生、告白しないと園子ルート終了
120	悪夢	2／18～3／8	平日・夜・ラボ	ＥＶ102、居間で「寝る」選択	なし
121	園子後日談	2／21～3／29	平日・夕方～・居間	ＥＶ119で「追わない」選択、3日以上経過	なし
122	襲撃	2／23～3／17	休日・夕方～・自宅前	ＥＶ118、マリオネット同伴	アイテム「店主の指輪」入手
123	寄り添う二人	2／23～3／24	休日・昼・海岸	ＥＶ120、マリオネット同伴	Ｋ：上昇
124	見張り	2／23～3／24	休日・昼・海岸	AR[勉強会講師]成功（2回以上）、Ｋ：低以上、マリオネット同伴	Ｋ：上昇
125	園子と初デート	2／23～3／24	休日・昼・遊園地	ＥＶ119で「告白」選択、マリオネット稼動中	なし
126	ペアの食器	2／25～3／29	平日・夕方～・キッチン	CM[今いる場所(高)]、Ｋ：高	Ｋ：「なぐさめる？」はい→上昇／いいえ→下降
127	ご町内のヒーロー	2／23～3／31	休日・昼・富士見駅	ＥＶ115、マリオネット同伴	Ｋ：「答える」・下降／「無視」・上昇
128	こんにちわ赤ちゃん	2／23～3／31	休日・昼・森林公園	ＥＶ90、ＥＶ115、マリオネット同伴	Ｋ：上昇
129	寝顔にキス	2／25～3／29	平日・夜・自室	CM[あいさつ(高)]、Ｋ：高、居間で「寝る」選択	Ｋ：上昇
130	ハイヒールはいてでかける約束	2／25～3／29	平日・夕方・居間	ＥＶ117	Ｋ 「約束する？」はい ・上昇／いいえ ・下降
131	襲撃／解決編	3／2～3／24	休日・昼～夜・アルゴ	ＥＶ122、マリオネット同伴	Ｋ：上昇
132	海亀のふか	3／2～3／24	休日・昼・海岸	ＥＶ124、11：59まで	ＥＶ124発生後、最初の土曜日の朝に発生、Ｋ：上昇
133	はじめてのハイヒール	3／2～3／31	休日・昼・玄関	ＥＶ130で「はい」選択	脚部3つのパーツすべてが破損、Ｋ：上昇
134	ラブレター3	3／2～3／31	休日・昼・居間	Ｋ：高、CM[機械の体(高)]→[落ち着く場所]	マリオネットはCM[落ち着く場所]で選択した場所にいる
135	花束購入	3／14	夕方・こねこ	ＥＶ110、またはＥＶ111	アイテム「花束」入手
136	花束のプレゼント	3／14	夕方～・ラボ	ＥＶ135で「花束」を購入	Ｋ：上昇
137	病院でホワイトデー	3／14	夕方・病院	ＥＶ113、19：59までに病院着	なし

マリオネットカンパニー

サイン入り色紙大プレゼント（Vol.109）結果はっぴょう!!

突然ですが、色紙プレゼントの結果を発表いたします！　当選者は……。愛知県：木元雅友さん（15才）好きな言葉「忍」／群馬県：槙野純一さん（20才）好きな言葉「メルヘン」／茨城県：吉田智仁さん（20才）好きな言葉「あきらめない」／奈良県：柴田夏織さん（23才）好きな言葉「永遠」／東京都：今城守猛さん（32才）好きな言葉「カマドウマ」以上5名でした。おめでとうっ！

To Heart

祝・連載！ 今回はあかりの親友・志保と、超能力少女・琴音ちゃんを攻略。
全キャラ制覇へ向けて、キミの「To Heart」ライフをサポートするぞ。

発売中 AVG	▶¥6,800 ▶アクアプラス
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

キャラ別攻略第2弾は、志保&琴音をピックアップ!

好評のキャラ別攻略第２弾は、あかりに次いで読者からの質問が多かった、志保&琴音をピックアップ。シナリオクリアのための重要なポイントを紹介していこう。前回紹介した「To Heart」の基本攻略である、①とにかく（対象の子に）会うこと、②VSイベント（対象の女の子と別の女の子のどちらを選ぶか？ というイベント）を利用すること、と併用しつつ役立ててほしい。また、志保&琴音の場合、ほかのキャラとの同時攻略がしにくくなっている（組み合わせによっては不可能）。この２人のシナリオをプレイするときは、不要な浮気をしないことも、攻略ポイントの１つといえるぞ。

◀会えただけでは好感度の足りず、[illegible]

◀パソコン版のシナリオに手が加えられた志保&琴音。クリアも[illegible]

友情と恋心で揺れる思いにどう決着をつけるのか？

あかりと並んで、ゲーム開始直後から何度となく顔を合わせることになる志保。それなりに好感度も上げやすい……と言いたいところだが、実は彼女の好感度イベントを発生させるための基準値は、全キャラ中でもっともシビア。彼女が登場（放課後に出現）するシーンは、取りこぼすことのないように"すべて会いに行く"こと。また、会話選択肢では"志保の意見をできるだけ尊重する"ように心がけよう。見栄っぱりな彼女の、言葉の裏側を感じ取ることだ。

長岡志保

POINT 1 テストでは補習コースをまっしぐら

3月14～19日に発生する日付イベント【期末テスト】は、普通にプレイしているとついつい高得点を取りがち。だが、志保を攻略する場合には、成績が悪ければ悪いほど彼女の好感度がアップするのだ。3月13日の放課後、志保との【テスト対策】でも「自信なし」と応えたり、3月17、18日に志保からテストの結果を聞かれたときも「最悪」を選ぶのがベスト。ただし、あかりと一緒にテスト勉強をした場合は、前述の「最悪」の選択肢が現れないので、3月13日のあかりの誘いは断るようにしよう。

▲普通なら誘いに乗りたいところだが、ここは涙を飲んで「今[illegible]

POINT 2 VSイベントはどちらを選ぶ?

志保シナリオでVSイベントが発生するのは、あかり（4月18日）と智子（4月9日以降）の2人。ただ、あかりと智子は登場が重なる場合もあるので（4月11日など）、あまりにも智子寄りで進めると、あかりのVSイベントを発生させるのに必要な好感度を稼げなくなることがある。幸い（？）志保の場合は、VSイベントでほかのキャラほどは劇的に好感度がアップしない。普段の好感度アップさえしっかりしておけば、どちらか1人のVSイベントに絞ってもクリアはするのに支障はないぞ。

▲[illegible]上昇値が高い。智子より面倒もない[illegible]

POINT 3 一発エンドの選択肢には注意

志保シナリオでは、選択によってバッドエンドが確定するケースを避ける必要がある。まず、3月21日の【志保からのヤックの誘い】には「行ってやるよ」を、基準となる好感度を満たせば発生する【街頭ライブ】では、「いいぜ」を選んで一緒に帰るようにしよう。ほかにも、4月16日の【志保の頼みごと】では、校門前で待っている志保と「話す」を、ラスト直前の5月2日の【放課後に遊ぶ】では、「別にいいけどな」→「追いかける」と選ぶようにしよう。前後の経緯は関係ないので注意！

▲必須イベントの多さも、志保の特徴の1つ。くれぐれも選択を間違えないようにしよう。

かたくなに閉ざした心を"先輩"の優しさで溶かそう

琴音が初登場するのは、主人公が2年になってからの4月10日。エンディングを迎える5月2日まで、1カ月もないというかなり急ぎ足の展開となる。彼女とのイベントでは、そのほとんどが声をかけるか否かの選択を迫られる。琴音シナリオのクリアを目指すなら、どんな冷たい態度をとられようとも、とにかく声をかけまくること。また、そのほかの選択肢では、自虐的になりがちな琴音に裏表のない態度で接しつつも、間違いは正してあげる姿勢も必要。先輩として男として、優しく包み込んであげよう。

姫川琴音

POINT 1 イベントの発生方法が特殊

琴音シナリオの特徴に、"好感度イベントが回数イベントの発生条件になる"というものがある(＊)。特に注意しなくてはならないのが、4月11日に2F・廊下で琴音と会話をする（回数）イベント。ここで、「声をかける」を選択しないとイベントをクリアしたことにならず、以降も同じイベントが発生し続けることになるのだ。つまり、この状態だと、クリアに必要な好感度イベントも発生せず、攻略がどんどん困難になってしまうぞ。最初にも書いたが、琴音を見かけたら「声をかける」のが吉。

▲見かけたら、ひと声かけて…[illegible]も注意しよう。

POINT 2 4月26日は運命の分かれ道

▲4月26日に発生しない場合は、琴音クリアは素直にあきらめたほうがいいぞ。

POINT 1とも関連するが、9つ目に当たる好感度イベントの【野球のボールを動かす】は、発生日が4月26日に固定されている。このイベント、必要となる好感度は高くはないのだが、8つ目の【ピンポン玉を動かす訓練】をクリアしていないと、当然発生しない。そして、ピンポン玉イベントは、琴音との会話選択肢で「行く」を選ばないと、何度でもループするタイプなのだ。他キャラとの同時攻略もいいが、4月26日に野球ボールイベントを発生させないと、攻略は不可能になるぞ。

POINT 3 数少ないVSイベントを有効活用!

琴音とのVSイベントがあるのは、同じく新入生の葵。発生条件は、琴音の好感度イベント【超能力コントロール方法の提案】を見て、葵のクラブへ4回以上行っていること。最終的に必要な好感度は低い琴音だが、その分、会う回数も少ない。こういったチャンスは、有効に使おう。もっとも、このVSイベントも、それほど好感度上昇値は高くないので、どちらかというと「琴音と葵のどちらをプレイヤーが選ぶか」といった意味合いの強いイベントでもある。

▲葵側の条件は、クラブに顔を出すだけで満たされる。かなり気楽に起こせるVSイベントだ。

※「好感度イベント」と「回数イベント」については前号の"あかり編"を参照して下さい。

Q：あの～、ゲーム中でラジオのパーソナリティをしている辛島美音子さんに会えるって聞いたんですけど？ 本当ですか？
A：本当です。実際にシナリオがあるわけではありませんが、毎週土曜日に放送されるラジオ番組「Heart to Heart」をすべて（8回）聞いていれば、4月27日に駅前で辛島美音子(CV:豊嶋真千子)さんに出会うイベントが発生します。ただし、この日にほかのキャラのイベント（葵、レミィ、智子）を発生させないことが条件です。

餓狼伝説 WILD AMBITION

ハイレベルな移植で人気のポリゴン「餓狼」に、アーケードにはいなかった新キャラクターの存在が発覚。その使用方法と必殺技コマンドを紹介するぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

見た目はと　つきの悪いこのゲームですが　実際にやってみると非常にすばらしい　　ステ　スの良いゲームです。　　2D「餓狼」　　　　　　　　　　　　　　　　　　　それ　　　　Mr.カラテの龍虎乱舞　　本文中でも触れましたが、強攻撃からつなげるとムチャクチャ減ります（笑）。

発売中	▶¥5,800 ▶SNK
対戦ACT	▶MC(1ブロック)、AC(DS非対応)、2P対戦可

PS版ポリゴン『餓狼』に新たな2人のファイターが乱入!

アーケード版初代「餓狼伝説」の時代設定を反映した、このポリゴン版「餓狼」。今回紹介する隠しキャラも、その時代設定に見合った、かつてのサウスタウンヒーロー・Mr.カラテと、踊る格闘家ダック・キングの両名。3Dになって彼らの戦いがどう変わったか、以下で検証していこう。

◀真のサウスタウンヒーローの覇権を賭けて、ついに激突する2人！

攻守ともに強力な技を持つスタンダードな空手マン

Mr.カラテ

使用条件 ノーミス、ノーコンティニューで、ラスボスを倒す。ラスボス後に登場するMr.カラテには負けてもかまわないが、クリアはすること。試合本数などのコンフィグ変更は自由。

コレ以上ないといえるくらいスタンダードなキャラ。そのうえ技の1つ1つも強力。ある程度格闘ACTに慣れている人ならば、このゲームに触れるのが初めてでもすぐに使いこなせるようになるだろう。基本となるのはジャンプからの攻撃。【ジャンプ◯→◯→◯→強・虎砲】などで攻めていこう。強・虎砲なら、ダウンも奪えるし、ダメージ的にも一番大きいのでオススメ。ただ、このゲームではどのキャラも対空技の性能が高いので反応のいい相手や中盤以降のCOMには、なかなか飛び込めない。そんなときは、ダッシュで接近して【しゃがみ◯→しゃがみ◯→強・虎砲】を狙おう。しゃがみ◯からの虎砲の入力が難しい場合は、飛燕疾風脚でもOKだ。また、これに反応してしゃがみガードする相手には、しゃがみ◯をキャンセルして極限流連舞拳（1発目が中段攻撃）が効果的。ほかに、◯→◯からの龍虎乱舞が連続技になるぞ。

◀一発逆転を可能にする龍虎乱舞。MAX時は一撃必殺

▶対空、割り込みに強い虎砲。ほとんどの攻撃に勝てるぞ

	技名	コマンド
投げ	岩落とし	→＋◯
	当て中段突き	背後で→＋◯
特殊技	踵落とし蹴り	→＋⊗
	大刀	踵落とし蹴り中◯
	虎襲旋脚	↙＋◎
	足先殺し	↘＋⊗
	気力充実	◯＋⊗＋◯同時押し
必殺技	虎煌拳	↓↘→＋◯or◯（溜めあり）
	虎砲	→↓↘＋◯or◎
	飛燕疾風脚	↓↘→＋⊗〜↓↘→＋⊗
	暫烈拳	→←→＋◯
	覇光拳	↓↙←＋◯（溜めあり）
	極限流連舞拳	←↓↙＋◯
	空中虎煌拳	空中で↓↘→＋◯
超必	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋⊗◯（空中可）
OD	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋◎

3Dで踊りもヒートアップ! 素早い動きで相手を翻弄せよ

ダック・キング

使用条件 Mr.カラテをのぞく、すべてのキャラを使用する。クリアする必要はないが、使用後はゲームオーバーにして、メモリーカードにセーブすること。途中でリセットすると無効。

全体的なリーチは短めだが、通常技や移動速度が速いため接近戦に持ち込めば強い。【ジャンプ◯→◯→◯→◯・ヘッドスピンアタック】などのお手軽な連続技もあるし、見た目ほど使い勝手は悪くない。ただ「ダックといえば、ブレイクスパイラル」というこだわりを持つ人も多いと思われるが、今回のスパイラルは投げ間合いも狭く、そうそう決める機会は巡ってこない。狙いどころとしては、ジャンプ攻撃のあと、△で回り込んでその間にコマンド入力しておく、などが有効だ。ただ、"確定"という状況は少なく、スパイラルマニアには冬の時代かも。ちなみにもう1つの超必殺技、スパイラルブラザーカスタムは空中の相手にしか決められないので注意。

▲しかも…判定して入れ…のブレイクスパイラルより…

◀スペースカウボーイは、高く空中へ…

▲【◯→◯→ビートラッシュ】が強力。スパイラルより減るし、見た目もカッコいい

	技名	コマンド
投げ	ローリングネックスルー	→＋◯
	ローリングネックスルー	背後で→＋◎
特殊技	ニードルロー	↘＋⊗
	マッドスピン	←＋◯
	スウェーキック	ガード中→＋⊗
	エアロターン	空中で△
	ホップボウイ	↓↓＋◯
必殺技	ヘッドスピンアタック	←溜め→＋◯or◯
	ダンシングダイブ	↓↙←＋⊗
	ブレイクストーム	→↓↘＋⊗
	ブレイクストームキング	→↓↘→↗＋⊗
	フライングスピンアタック	空中で↓↙←◯or◯
	ビートラッシュスター	→←→＋◎
	〜フェイク	ビートラッシュ中◯
	〜アップ	ビートラッシュ中⊗
	〜ダウン	ビートラッシュ中◯
	シークレットキック	強フライングスピンアタック跳ね返り中に◯
超必	ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓＋⊗◯
	スパイラルブラザーカスタム	空中で←↙↓↘→＋⊗◯
OD	スペースカウボーイ	↓↙←↙→＋◎

※表内の「超必」は超必殺技を、「OD」はオーバードライブパワーを示します。

Q：全キャラクリアしたんですど、ダック・キングが出ません？　なにか別の条件があるんですか？　ダックが使えると聞いてソフト買ったのに……

A：上にも書いた通り、全キャラを"使用するだけ（1戦目でゲームオーバーでもOK）"でダックは出現します。ただ、全キャラ使ったことをメモリーカードに記録しなければなりません。ゲームを立ち上げてからカードを差すとオートセーブが解除されるので、立ち上げるときにカードを入れっぱなしにするように心がけましょう。

ちっぽけラルフの大冒険

訪れるものを絶望の奈落へと叩き落とす「死の十三回廊」!!
超高難度を誇るこのエリアの突破法を、徹底的に解説しよう!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

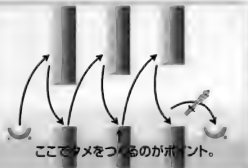
[illegible] PSGのトリコです。いいんです、オヤジで。（オケヒでGO!!）

発売中 ACT	▶¥4,800 ▶NEW
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

「死の十三回廊」の高難度エリアをピックアップ!!

最終面は3つのブロックに分かれ、その最後のブロック（8-3）には「死の十三回廊」と呼ばれるトラップエリアが待ち受けている。ここは13の部屋から構成され、各部屋のナンバーはXIII(13)～I（1）と、カウントダウン式で、1つ1つの部屋を順番にクリアしていかなければならない。そこで今回は、この中から難易度が高いもの、そしてパターンにハメやすいものをピックアップして攻略していこう。正攻法で挑み、あまりの難しさにクリアを断念してしまったプレイヤーもいるかもしれない。しかし攻略法がわかっていれば、意外にすんなりクリアできるはずだ。

X シャッターにこすれる感じで飛べ

最初の難関といえるのが、このX（10）エリア。ここは、下りてくるシャッターにこすらせる感じでジャンプすれば、シャッターにつぶされることなく足場に着地できる。そして、2つ目の足場では、すぐ飛んでしまわず、一瞬タメてジャンプするようにすると、3つ目のシャッターにタイミングが合う。あせらずにタイミングをはかり、冷静にこなしていこう。

IX 最後は足場の上に乗れ

ヤリが次々に飛んでくるので、見た目は難しそうに見えるけど、落ち着いてプレイすれば意外に簡単。ヤリが飛来する間隔の間に、1つ1つの足場を飛び越えていけばいい。問題は最後の部分で、ここでは目の前の足場にいったん乗っておき、そこからヤリを飛び越えていこう。飛び越えたあとは、立ち止まらないでそのまま走り抜ければクリアできる。

◀最後は、ここに乗ってヤリを飛び越えるのだ。

VIII ヤリがふさぐ瞬間に!!

このエリアに入ると、背後からシャッターが閉まっていくので、スタートしたら立ち止まらないように走ることが鉄則。で、難関は下に降りる場所。左右の壁から、ヤリが規則的に突き出しているが、下に降りるタイミングは、ヤリが出てふさぐ瞬間がベスト。背後から閉まっていくシャッターが気になると思うが、すばやくタイミングを見きって下へ降りよう。

◀ヤリが通路をふさいだ瞬間に、思いきって下へ。

VII 足場の間隔を把握せよ

微妙なジャンプテクと判断力が要求される難所。上から下に降りてくる足場には、狭いものと広いものがあり、この間隔を見切ることが重要だ。まず、横移動する最下段の足場から、狭い間隔で降りてくる足場へ飛び移るわけだけど、この足場（下図のⒶ）がある程度上方にあるときでないと、Ⓐ→Ⓑと飛び移る間にⒷとⒸの距離が遠くなってしまう。ここは多少時間をかけてでも、最初の足場が右に移動していて、かつⒶの足場がやや高めの位置にあるタイミングを見切ろう。Ⓒの足場に乗ってしまえばあとは楽なので、とにかくⒶの足場に乗るタイミングに気をつけてチャレンジしよう。

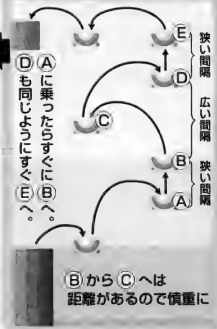
V 最後はストンと落ちろ

上下に交差する火の玉をかわし、次々に狭い足場を渡っていくエリア。これまた、胃が痛くなるような微妙なジャンプテクが要求されるが、実は火の玉そのものは意外にこわくなかったりする。ジャンプするタイミングは、火の玉が交差する瞬間で、あまり大きくジャンプしないように。最後の足場では ✚キー↓を押してストンと降りるようにすればいい。

▶火の玉が交差する瞬間、✚キー[illegible]を押す[illegible]

VI いもむしとゴーストを斬れ

ここに出現するいもむしとゴーストは、攻撃することが可能。安全にいくなら、ロープを少しのぼっては下から迫ってくるいもむしを攻撃するだけでクリアできる。フルーツを取れないのが難点だが、慣れるまではこの方法がいいだろう。一番上に配置されたいちご[illegible]は取るメリットがないので、危険を冒してまでムリに取りに行く必要はない。

▶[illegible]いもむしをサクッとね。

III テンポよくパターンにはめよう!

ここでは、スタート直後からの速攻パターンを紹介しよう。エリアがスタートしたらすぐに走り、最初の足場へ。そしてAの足場の手前に着地。ここで少し走ると、Bの足場へ飛び移るベストなタイミングになる。図を参考に、テンポよくジャンプしよう。

I 上ルートがベスト

このエリアはルートが上下にわかれているが、ここではコインなど得点アイテムが配置されている上ルートを進んだほうがいい。ここで難しいのは最初だけで、先の足場にヤリが突き出ているタイミングで前に進めば、[illegible]でクリアできる。意外に簡単かも。

◀[illegible]で、一気に連続ジャンプしていこう。

ポイントQ&A

Q：「死の十三回廊」にシールドはないんですか？
A：8-3にはシールドが2つありますが、どちらも十三回廊に入る前です。確かにシールドがあれば、余裕を持って十三回廊に挑めるかもしれません。でも、シールド[illegible]

ウラワザデータベース Ver.11.2

Q：採用されやすいハガキは？　A：マイナーでもいいから知られていないウラワザなど。ちなみに、既に本誌の攻略記事内に載ったモノなどは、まず採用されないです。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

編集部情報　ちっぽけラルフの大冒険

★VSモードの出現条件

トリッキーなアクションが楽しめる『ちっぽけラルフの大冒険』。ACTの醍醐味にはまっているキミに、とっておきのウラワザを紹介しよう。まずは各面に登場したボスを使っての格闘ACTが楽しめる「VSモード」。条件はね①プレイ時間が6時間を超えると、タイトル画面にVSモードが登場する。②対戦格闘パートのボスを倒すと、そのボスキャラが使えるようになる。③ノーコンティニューで全面クリアをすると、マジックデスタが使用可能になる。次はフェイリオを操作できるウラワザ。これはゲーム中に2P側のコントローラのセレクトボタンを押すだけ。これで2P側でフェイリオを操作できるぞ。ただし、操作中にトラップに触れると、爆発を起こして消滅してしまうぞ！

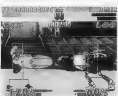
▶史上最強ともいえる、マジックデスタとの格闘戦！　もちろんマイキャラとしても使えるぞ。

編集部情報　あすか120%ファイナル Burning Fest.

★隠しオプション

連続技の応酬が魅力の『あすか』に、うれしい隠しオプションが見つかったぞ。方法は簡単で、タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間に✚上、下、左、右、⊗、◎と入力するだけ。コマンド入力が成功すると効果音が鳴る。そして、どのモードでも構わないので対戦中にL1を押すとキャラの当たり判定が表示される（もう一度押すと消去)。また、L2を押せば、スローモーションになるぞ。さらに、コマンド入力後に「CONFIG」設定に入ってみよう。すると、「GAME LEVEL」と「GAME SPEED」が4レベルまで設定できてしまうのだ!!　鬼のような攻撃と異常なまでの速さは一見の価値有り！

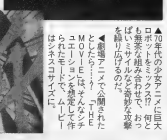
◀やり込み派にはうれしいデバッグ機能。でも、メーカーさんには問い合わせないでネ。

▲難易度MAX、スピード超絶!! もはや人間の戦いではないような。

LV20　'70年代風ロボットアニメ ゲッP-X

★エクストラステージ

「ゲッP－X」のEXステージを大紹介。出現方法は以下の条件をクリアするか、ソフトの総起動時間が()で示した時間を超えればOK。①「THE MOVIE」：本編のルートA～Cすべてのエンディングを見ると、エクストラモード選択画面に出現（6時間)。②「アトランジャー」：ステージ1のタイガーシャーク、ステージ2のゴダイガー、ステージ3のシャイアード、以上の隠しキャラを出現させて本編をクリア（9時間)。③「クイーンフェアリー」：ノーコンティニューで本編をクリア（12時間)。④「スターゲッピーズ」：「ビースト大図鑑」でゲッPの特別絶対フィニッシュ技が揃ったら（15時間)。⑤「荒野のワイルドジョン」：ステージ4－2をフルパワーでクリアして本編のエンディングを見る（18時間)。⑥「B級ロボット大作戦」：64式を生かしたままステージ2をクリア。ステージ6で64式改を出現させる。ステージ7で74式ロボの特攻デモを見るという3つの条件をクリアする。

▲70年代の少女アニメに巨大ロボットをミックス!?　何とも無茶な組み合わせで、おっぱいミサイルなど奇妙な攻撃を繰り広げるのだ。

◀劇場アニメで公開されたとしたら……？　「THE MOVIE」は、そんなシチュエーションを想定して作られたモードで、ムービーはシネスコサイズに。

★ウラワザ・ザ・BEST★

夏の新作ラッシュを控えて、今回はザ・ベストをクローズアップ!!　お手頃価格でとことん楽しめるソフトの中から厳選したウラワザを再録しよう。

■エースコンバット2

●隠しミッション

：以下の条件を満たすと、6種類の隠しミッションが出現するぞ。①「海上油田基地」／輸送船を2隻破壊して「補給港攻撃」をクリアする。②「資源採掘場攻撃」／着陸中のC－5を破壊してから「峡谷基地突破」をクリアする。③「集結艦隊攻撃」／輸送船を2隻破壊して「爆撃作戦護衛」をクリアする。④「素粒子研究所攻撃」／味方艦隊を1隻も沈ませずに「海峡突破作戦護衛」をクリアする。⑤「大型潜水艦追撃」／Z.O.E.を撃墜して「敵指令部攻撃」をクリアする。⑥「司令要塞攻撃」／「大型潜水艦追撃」をクリアする。

●エクストラタイプ

：まずは1回でもエンディングを見ること。すると、2回目以降をプレイ時に、ラインナップ項目で「エクストラ」が出現。新たに8機種が追加されるぞ。

●フリーミッションモード

：エクストラタイプを使ってゲームをクリアすると、ゲームモードに「フリーミッション」が追加されるのだ。

■ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

●隠しキャラ

：キャラ選択画面でモード選択後、L1+R1と入力すると覚醒後のキャラ（ツキノヨルオロチノチニクルウ庵、ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ、乾いた大地の社、炎のさだめのクリス、荒れ狂う稲光のシェルミー）が使えるぞ。さらに、VSモードで5人を出現させたあとにL2+R2と入力すると、無闇に強いラスボスのオロチが出現するのだ。

●ゲージMAX

：キャラ選択画面でEXTRAを選択したあと、試合が始まるまで◻+△+◎を押し続ける。すると、試合開始直後からEXTRAゲージが最大になっているぞ。

■新テーマパーク

●資金無限増殖

：ポテトやジュースなど飲食店の販売価格を100円程度まで値下げしてお客を呼ぶ。2組以上お客が並んだところで、いきなり価格を9999円に値上げすると、並んでいるお客は渋々買っていく。この状態のままではお客が寄りつかないため、再び値下げをして次の獲物を待つ。以上の操作を繰り返せば、あっという間に資金が潤ってしまうのだ。

■爆走兄弟レッツ&ゴー　エターナルウイング

●隠しSHOP

：「シナリオモード」で6回戦まで勝ち抜いたら、「メカニック」の場所で✚右上を押す。すると、MAP右上にある山頂に隠されている「パーツショップ」に入れる。ここでは、「ワークショップ」では買えない貴重なアイテムも売っている。

●メタル仕様

：どのステージでも構わないのでL1+L2+R1+R2を押しながら「レースへ進む」を選択して、「Now Loading」の表示が消えるまで押し続けること。すると、車体のカラーリングが「メタル仕様」に変化するのだ。

●オリジナルドラマ

：CDプレイヤーでゲームCDのトラック2を再生すると、「レッツ&ゴー」のオリジナルドラマが聞けるぞ。

今月の採用者：LV20（1名)／兵庫県　早瀬雄太くん。

ペルソナ2罪 はじめて物語

まんが▼岩瀬さとみ

あれから3年、数多くのPSユーザーを虜にした、学園青春RPGが装いも新たに帰ってきた！　今回は知っておきたい基礎知識から、新たな魅力や悪魔との交渉術、戦闘のノウハウまで押さえていこう。前作を知らない……なんて人は、今すぐPSザ・ベスト版をプレイしてほしい!!（笑）

ペルソナ様の次はジョーカー様だったり! 青春の1ページをRPGでのりこえろ その1

●そこが『ペルソナ』、ここが『2』、実はアソコもすごいんです！
『ペルソナ2 罪』（以下、『2』）は、多くのファンに支持を受けた名作ＲＰＧ『女神異聞録ペルソナ』（'96年9月27日発売、翌年6月27日にはＰＳザ・ベストとして発売）の続編です。前作の舞台は、学校を中心とした街の一部が隔離されるという、日常部分を色濃く残した非日常的な異世界。そんな奇妙な舞台で起きる奇妙な事件を通じて、成長していく主人公たちの様子が青臭さを感じさせることなく描かれていました。何よりも、ダークに陥りがちな『真・女神転生』シリーズを正当派学園モノという切り口で描き、新たな可能性を示した作品として高い評価を得たのです。『2』では前作のスタイルが踏襲され、ＭＡＰパートとダンジョンパートから成るシナリオタイプのＲＰＧとなっています。この２つのパートが、前作の雰囲気を大切にしつつ、大胆にリニューアルされている点に注目しましょう。演出面では状況に応じてキャラの表情が豊かになっています。また、３ＤダンジョンをＭＡＰパートと同じクォータービューに統一することで、ダンジョンという存在そのモノの不自然さをなくしています。ＭＡＰパートでのエンカウントがなくなり、戦闘へのアクセス速度も大幅ＵＰ。さらにどこでもセーブ可能とすることで、初心者への間口も広がったともいえるでしょう。もちろん、『2』ならではの新要素も見逃せません。噂を流すことによってＭＡＰや物語展開までもが変化してしまう〝噂システム〟。特定の組み合わせによって発動する派手な〝合体魔法〟。1対複数という組み合わせも可能にした悪魔とのコンタクトなどなど。そして何よりも、前作のキャラクターが続々と登場するという演出は、まさに『真・女神転生』ファンには感涙モノです。作品としては4月に発売された『ソウルハッカーズ』の影響を受けて想像以上にライトな仕上がりになっているものの、『2』ならではの新要素は必見です！

◀言い得て妙な一言。テーマ的には、前作よりもシリアスなのです。

何も描かれていない
タロット. どんなアルカナ
属性にもすることが可能

オールマイティ. ある意味
これさえあれば大丈夫.

● マテリアルカード

特定のペルソナを
召喚するために
必要なカード.

前作の封神具
のようなモノ

ペルソナ様の次はジョーカー様だったり! 青春の1ページをRPGでのりこえろ その2

●悪魔との付き合いはギブなしテイク！魂なんて百年早いっ!!

悪魔とエンカウントするダンジョンパートは画面上にコンパスが表示されるので、通常のMAPパートとの違いは一目瞭然です。またそこで起こる戦闘も、従来のものとは大幅に異なります。今作の戦闘は、基本的にオートバトル。プレイヤーが各キャラの行動を選ぶこともできますし、コンピュータまかせにすることも可能です。これにより、戦闘がスピーディーに行なわれるようになりました。また、攻撃の際のアクションにも注目。敵に接近してから魔法を使ったり、剣を振り上げるなど、キャラのモーションが増え、前作以上に臨場感あふれる戦闘が楽しめます。さらに、戦闘における新要素には合体魔法があります。この合体魔法は、構成する魔法と使用順という2大条件を満たすと自動的に発動！威力が強いばかりでなく、見た目にも楽しめます。この合体魔法の条件探しも、「2」の楽しみの1つといえるでしょう。　次に、悪魔との戦闘を避けて平和的な解決を望んだ場合は、交渉モードに発展します。これは前作にもありましたが、プレイヤーが交渉人と交渉手段を選択して悪魔にアプローチし、悪魔に対して説得を試みようというモード。この交渉は1人の悪魔に対して、こちらが2人や3人で交渉することも可能です。交渉の結果は敵悪魔の種類や性格、交渉人の選択した手段に応じて、悪魔の感情が1段階変化します。そして、喜び、興味、怒り、恐怖という4つの感情のうちいずれかが3段階目に達した時点で、さまざまな反応が得られます。「喜び」：相手悪魔と契約(後述)を交わすことができる。「興味」：相手悪魔と同じアルカナ属性のタロットをもらえる。「怒り」：問答無用で戦闘が発生します。「恐怖」：逃亡……。以上、4種類の反応が基本です。相手が契約済みの悪魔だった場合は、フリータロットをもらえたり、契約を破棄されるなどの反応が加わります。この悪魔との交渉なくしてクリアすることはできないでしょう。

◀合体魔法はとにかく派手。序盤でもかなりの数が確認できます。

● ペルソナ

自分が過去に召喚したことのあるカード一覧.

● 合体魔法

戦闘中キャラの攻撃順によって発動する強力な魔法の一覧.
当然 自分で発動したことのあるモノのみ.

タ——!!

『ペルソナ2』ポイント その3

戦闘

● コンタクト

シリーズおなじみの悪魔との交渉.
戦闘で出会った悪魔に話しかけよう.

喜びx3回 緑

未契約悪魔
プレイヤーのレベル以下の悪魔なら契約を交わすことができる

契約悪魔
アイテム・お金情報のいずれかを入手

興味x3回 黄

未契約悪魔
悪魔と同じアルカナ属性のタロットをもらえる

契約悪魔
悪魔と同じアルカナ属性のタロットとフリータロットをもらえる.

恐怖x3回 青

未契約悪魔
逃亡

契約悪魔
逃亡

怒りx3回 赤

未契約悪魔
戦闘

契約悪魔
契約破棄
↓
逃亡

ペルソナ様の次はジョーカー様だったり! 青春の1ページをRPGでのりこえろ その3

●グッバイ、スペルカード。今度はアルカナカードがあるがな!

今作でのシステム変化の中でももっとも大幅なリニューアルが行なわれたのがペルソナ召喚。前作では、従来の「真・女神転生」シリーズの流れをくみ、悪魔とのコンタクトで得たスペルカード(悪魔が書かれたカード)を合体させることでペルソナを召喚していましたが、今作では召喚させたい悪魔が属するアルカナ(属性のようなモノ)が描かれたタロットカードを規定枚数集めればOKとなっています。これにより、カードの組み合わせをいろいろ試してみるといった、やり込み度的な要素は半減してしまいましたが、前作よりペルソナ育成に集中できるようになったといえるでしょう。また、ペルソナは8段階まで成長させることが可能です。これ以上になると成長は止まってしまいますが、何やら隠し要素もありそうです。また、マジックカードやインセンスカードを使い、ペルソナの能力をプレイヤーがある程度操作できる点も魅力です。

リュウメ LV 12
STRENGTH
消費SP/ 11
RANK 1 2 3 4 5 6 7 8
NEXT
LV.UP BONUS ▶ STR +1
＊ 氷結/電撃/核熱系に強い
打撃/戦技系に弱い

STR	12	攻撃	48
VIT	18	防御	60
TEC	22	魔攻	53
AGI	14	魔防	64
LUC	14		

◀基本的に一度召喚したペルソナはランク8まで育てるようにしましょう。

●ペルソナ=キャラクターの強さ!

ペルソナは使えば使うほどランクが上がり、強くなっていきます。このランクを上げるということは、キャラクターのパラメータの上昇や新たな魔法や技の取得に関わってきます。つまり、どれだけ多くのペルソナを召喚したかが、本作を堪能するコツともいえます。しかし、ペルソナを召喚しようにも、中にはどうしても手に入らないアルカナ属性を設定されたペルソナも存在します。そこで役にたつのが、契約悪魔とのコンタクトで手に入るフリータロット。このカードは何も描かれていない白紙のカードで、ベルベットルームにいる悪魔絵師に頼めば、どんなアルカナ属性のカードにも変化させることができます。これを利用すれば、どんなペルソナでも召喚できるというワケです。ちなみに、ランクを8まで上げたペルソナを帰還(消滅)させると、アイテムを入手できます。前作同様、レアアイテムに変化するペルソナもいるかもしれません。

ペルソナ2 罪 はじめて物語

ペルソナ様の次はジョーカー様だったり! 青春の1ページをRPGでのりこえろ その4

●ココが残念、願わくば……

最後に恒例の次回作への期待を紹介するわけですが、『2』に関してはココが残念と言い切るのは難しいのです。無理矢理挙げるとすれば、"噂システム"が若干物足りないかなという程度。発表当初は噂によってシナリオが千変万化……とまではいかないまでも、かなりの分岐を見せるであろうと否応なく期待も高まりました。しかし、ゲーム前半では、ショップに関わるモノ程度……。しかも1つの対象につき、噂を流せるのは1回きりという仕様で、ストーリー展開を変化させるようなモノは数えるほどもありません。これらは後半まで進むと登場するのか？　それとも、分岐が多すぎると収拾がつかなくなるため、大がかりなモノは用意されていないのか？　序盤攻略中の現段階では、明確な答えを出すことはできません。また、『ソウルハッカーズ』を意識したのか、ゲーム全体がわかりやすすぎるというのも考えモノです。テンポの良さと手応えのなさとは微妙に意味合いが異なるのですが、『2』の場合は少々手応えが足りない気がします。3Dダンジョンや悪魔合体がなくなったことを考えれば、ディープなファンには物足りないのでは……？　しかし、いずれも欠点と決めつけるのは酷といえます。これらの問題点も、重箱の隅を突付くようなモノばかり。このようなモノしか目につかないということは、それだけ本作がしっかり作られている証ともいえるでしょう。悪魔との交渉、少々物足りないとはいえ豊富に用意された噂の数々、そして召喚したペルソナの育成やカジノなど、ハマれる要素をたくさん持つこの『ペルソナ2』。前作のファンはもちろん、今まで『メガテン』シリーズは難しいからと本シリーズを避けていたプレイヤーにもオススメできる逸品です。"噂システム"は、練り込まれればいろいろな展開が期待できると思います。本作だけで終わらず、ぜひ次の『ペルソナ』、もしくは別の作品でグレードアップしたものを見てみたいですね。

◀さまざまな噂屋が登場。彼らとの会話も、ちょっとしたお楽しみ！

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）
ぬりえの時間

左ん プロフィール　グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。文鳥とハムスターのニオイが好きなうえ目薬ジャンキーとか。

イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

夏も近づき、太陽の日差しがまぶしくなってきています。ここのコラムも毎回、真夏の太陽のように輝いてますよ。

★10月10日は「眉毛の日」ともいえるね

あと3カ月くらいありますが、10月10日は「目の日」ですね！　なんでも来月あたり人類めつぼ〜だという話なので、今のうちにこのテーマをやっておくのです。

さて、ゲーム業界には目の悪い方が多く、必然的に職場は「めがねっこ」だらけとなっております。しかし、「めがねっこ」好きのみなさんが思い描くソレとは**チョット違う**かもしれませんね。「めがねっ漢」もいるし。

ゲーム開発者のみなさんは、一日中パソコンに向かってオシゴトをしていますので、とても目が疲れるのです。余談ですが、パソコンのモニターやテレビのブラウン管は、大きな電球のようなものです。豆電球を四角い箱に入れて育てると、てっぺんがフラットな四角い電球に成長する……とでも思ってください。つまり、電球の光をずっと見つめているわけです。

これは慣れてくれば結構へいちゃらなのですが、残業などで長時間モニターを見つめ続けるのはツライものです。オシゴトが忙しい時期には、みんな一様に**どろりとした赤い目**をしています。この頃、中には涙目状態になっている人もいますが、それは別の理由で本当に泣いちゃっているのかもしれませんね。**ははは。**

日々こんなにがんばっているオメメですから、時々ご褒美をあげましょう。最近筆者は目薬を冷蔵庫で冷やして使っているのですが、**こんな気持ちのいいコトってないですわ！**　ところが筆者は、いまだコマーシャルのように上手に目薬をさすことができません。どうもマトにあたらずに、若干ズレたところに目薬が落ちてしまうのです。そのようなときには、引力を利用してムリヤリ目の中に流れるように顔を傾けます。こうすれば目薬がムダにならずに経済的ですが、あんまりこんなことをしていると腰が「グキッ」てなりますので注意が必要です。

また、デスクを離れて窓の外の景色をみるのもよいでしょう。その際、隕石が降ってくるようであれば、とにかく走って逃げてください。**生きていたら、**またお逢いしましょうね〜！

★ＰＳ2用ソフトの開発は難しいだって？

次世代プレイステーション（以下、ＰＳ２）について、さまざまな噂が取り沙汰されている。例えば、アメリカのニュースサイトなどでは「半導体生産の歩留まりが悪くて、まともに量産できないのではないだろうか」とか、これまた無根拠に「発売は遅れるだろう」とか言われたりもしている。北米は日本発売よりも遅く、来年秋発売予定なのに……。

そんなＰＳ２に関する言説の中で、意外と誰も問題にせず、無根拠に信じられているものがある。それが、「ＰＳ２の性能はあまりにも高すぎて、それを使いこなすようなことは、大メーカーしかできないだろう」というものだ。つまり、資金力も人材も設備もそろっている大メーカーしか、ＰＳ２用のソフトは開発・発売できないのではないだろうかというのだ。これが本当だとするなら、確かにゆゆしきことだ。

だけど、本当にそうだろうか？　僕には、とてもそうは思えないのだが……。

というわけで、今回はＰＳ２用のソフトを作るのは、決して難しいことではない、という話をしよう。

まず第一に、ＰＳ２用ソフトのプログラムを組んでいくことが難しいか難しくないかについて。僕なりの答えは、「ある意味、難しくなるが、基本的には簡単になる」だ。実にワケのわからない答えだが、説明しよう。

昔、僕が初めてプログラムを組んだ頃は、すべてアセンブラ（非常に原始的なレベルでコンピュータを操作する言語）でプログラムを組み、それを組む場所はノートの上で、エンピツなどの筆記用具を持って、手で紙に、書いていた。これがしばらくすると、プログラミングに使用するマシンの性能が上がり、ベーシックやＧＡＭＥといった当時としては高級な言語を使って、直接コンピュータ上でプログラムを書くことができるようになっていった。

これは素晴らしい進歩だったが、当然、これを使うためには、各言語ごとのクセというか、考え方を理解して作業を進めていくという独特なノウハウが新たに必要になったりもした。言い換えるなら、素晴らしい進歩の影に、「覚えなければいけない約束事が増えて面倒になった」という側面もあったのだ。

でも、僕は決してアセンブラに戻ろうとは思わなかった。なぜなら、高級言語を使ってプログラムを表現した方が、アセンブラよりはるかに簡単に、さまざまなことを表現できたからだ。

さて、時は流れて（現行の）ＰＳのスペックが発表され、徐々に情報が公開されはじめた1994年ごろのこと。ＰＳ用ソフトの開発は、基本的に「Ｃ言語」（現在は主流となっているプログラム言語の１つ）を使ってプログラムを組むということが話題になった。あるゲーム会社の社長などは「ゲームマシンは職人がアセンブラでプログラムを組むから、（マシンの）パフォーマンスを引き出すことができる。Ｃなんかじゃお話にならない」と、雑誌上で言い放っていたし、ゲームのプログラミングをかじっているユーザーからも「Ｃで組むなんて邪道だ」と揶揄されたりもした。

しかし、実際にはどうだったのかといえば、誰もが立派にＣ言語を使ってゲームを作ることができた（部分的にアセンブラを使う場合もあるが）し、なにより、Ｃでプログラムを組んでいるからこそ、ユーザーはＳＦＣ以前には夢にも思わなかったようなゲームで遊べるようになったのだ。今、店頭の棚から適当に手にとったＰＳ用ソフトのどの１本を見ても、ＳＦＣではどんな優秀なプログラマーが、どれだけ技術を尽くしたって作れやしないゲームになっているのは、まず間違いはないだろう。ユーザーにとっては、絶対的に「Ｃ言語万々歳」なのだ。

では次に、ハードの性能という点から見た場合はどうだっただろうか？　僕がＰＳの前にソフトを作っていたＰＣエンジンやＳＦＣと比較したときに、Ｃで組み上げたＰＳ用ソフトは、ＰＳのパフォーマンスを十分に引き出せていないのだろうか？　確かに、ＳＦＣやＰＣエンジンの時代と比較すると、純粋にハードのパフォーマンスを引き出すのは少々難しくなったのは事実だ。その理由はさまざまだろうが、それ以上に重要なことがある。アセンブラですべて組み立てていたのでは、絶対に『ＦＦⅧ』は作れやしないし、多分、ＰＳ用ソフトの開発は、その大半が「とても作っていられないぐらいの困難な作業」になってしまうのだ。つまり、Ｃを使って少々パフォーマンスを引き出すのは難しくなったかもしれないが、「ゲームとしての新しい表現」に集中できるようになったのは疑いようのない事実なのだ。パフォーマンスを少々あきらめるだけで、以前とは比較にならないくらい強烈な表現力を得たわけだ。

当たり前の話だが、ゲームとは、そもそも何だろうか？　それは１つの「表現物」なのであって、「技術博覧会」の場ではない。パフォーマンスがどうかは知らないが、作り手が本当に作りたいものを表現できることのほうがよほど大切なはずだ。その表現力を得るための手段は、簡単であればあるほどいいに決まっている。自動制御のまるでない複雑怪奇なカメラを使って写真を撮るよりも、オートフォーカスでなおかつ自動制御がついているカメラ（さらに自動制御を必要に応じて切ることができる）で写真を撮るほうが、よほど写真表現に集中することができるだろう。これが、当たり前なのだ。

さて、ＰＳ２は確かに複雑なハードだ。だが、その複雑さは先に述べたような表現力を得るために必要なものだし、コンピュータとしての性能は、現行ＰＳよりもはるかに上がっている。今までのように「ポリゴンの数が出せない」といって、何かを削ったりするような、表現に対して課せられる技術的な制約も、そんなことを考えなければならないという無駄な作業も、まったくといっていいほど、しなくてすむようになるわけだ。そう考えれば「最初に覚えなければいけない約束事は増えるだろうが、作ること自体は今より簡単になる」と考えるのが当たり前だし、それが技術の進歩というものではないだろうか。だいたい、クリエイターが表現したいものを表現できて、ユーザーが遊びたいものが作れれば、それでいいのだ。

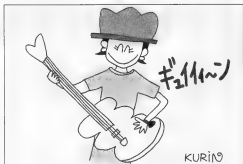
同じ理由で、「ＰＳ２用ソフトの開発には多額の資金がかかるから、大メーカーしか作れないだろう」なんてことも、おかしいのだ。たとえば、あるクリエイターが現行ＰＳの同時発色数の限界とされる約３万色を越えたグラデーションで表現された「ぷよ」を登場させる落ち物ＰＺＧを作ろうと思ったとしたら、それだけでも十分にそのクリエイターにはＰＳ２でなければいけない必然性がある、と考えられるではないか。そして、そもそも落ち物ＰＺＧを作るにあたって、そんなに多額の資金が必要であるとは思えない。

そんなわけで、僕はＰＳ２用ソフトを企画することも、実際に開発することも、難しい作業であるとは思わないし、大メーカーしかできないなんてことも信じていない。むしろ、クリエイターが本当に作りたいものを作ることができて、ユーザーが遊びたいものが遊べるようになる、いいチャンスだくらいに思っている。

だって、ＰＳ２だって、僕の頭の中の「理想のゲーム」は作れないんだから（笑）。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回は『ウンジャマ・ラミー』奮闘記の第三弾！

★話題いっぱい漫画家弘兼氏とのトークショー

いよいよ関東地方も梅雨入りしました。でも今年の梅雨は、晴れ間が多くてちょっと嬉しくなっちゃうようなお天気が続いています。

私このところ、数々の映画を鑑賞中であります。まずは、ケイト・ウィンスレット主演の「グッバイ・モロッコ」。エキゾチックなモロッコの町並みが印象的でありました。そして、今年のアカデミー賞オスカーで話題になった「ライフ・イズ・ビューティフル」。内容は「シンドラーのリスト」なんだけど、イタリアのチャップリン、ロベルト・ベニーニが演じるとかなりユーモアあふれる作品へと変身してしまいます。思わず笑っちゃう場面も多い反面、やはりナチスの歴史もきちんと描かれていて色々考えさせられる映画でしたね。映画は続々とチェックしていく予定ですぞ!!

先日、「弘兼憲史氏写真展 丸ノ内フォトスケッチ」のトークショーの司会の仕事をしました。弘兼氏と言えば「人間交差点」や「課長 島耕作」など人間の生き方や社会テーマを深く描いた作品を手がけている漫画家として有名人ですよね。現在は週刊誌「モーニング」で「部長 島耕作」を連載中。こちらはワインの輸入が題材となっていますが、フランスに取材で訪れた話もかなり興味深いものでした。このトークショーのときに予告篇の話題になり、ワインの次はレコード会社が舞台になるとか……!?　これはかなり貴重な話題かもよ。また、今回は氏にとって初の写真展ということでもありました。そんな中、ちょっと驚きだったのは漫画家の人と写真は切っても切れないものらしいということ。というのは、背景の絵を描くときにこの写真が重要な資料となるそうです。それで自宅には、ものすごい量の写真がストックしてあるとか。この写真展に展示してある丸ノ内の風景が、これからの漫画のワンシーンとして登場するらしいのです。楽しみですね。こちらもチェックです。

さて、今回のゲームレポートは『ウンジャマ・ラミー』の第三弾です。さっ、ギュイイィ〜ンとギターを弾いて次はピラー先生のステージへ。かなりハードなロック調で「ママママママ、パパパパパ」とノリまくってます。婦長さんなのにベイビーは投げるし、こんなにハードでええんかぁ、って感じですなっ。そして、次はフッセンペッパーのステージ。こちらはかなりのヘビメタバージョンステージ。この曲って「タモリ倶楽部」の空耳アワーに登場する曲みたいよね。この気持ち分かっていただけるかしら？　ホントそっくりなんだからさっ、ちゃんと聞いてみてねっ!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下近況　苺狩りに行く途中、メチャクチャSF的な光景に遭遇。数百の巨大な蚊トンボのような風力発電機が設置してある地帯なんですが、それが視界全部に広がる怖さといったら…。

★次世代ゲーム機のアメリカでの展開（1）

E3と同時に任天堂の次世代機に関する発表があって、これでついにソニー、セガと合わせた御三家の次世代ゲーム機の顔ぶれが揃いました。日本ではすでにドリームキャストは発売されているため、次世代とは括りにくいのですが、アメリカではいずれの機種も未発売なため、この呼び方もOKでしょう。

さて、日本でもこの3社の発売するゲーム機が20世紀と21世紀をまたいで覇権を争うことになるわけですが、実はこれは日本市場内だけの戦いではなく、アメリカやヨーロッパの市場を含めた全世界的なスケールの争いの一部でもあるわけです。つまり全世界市場で売れていくように戦略を立てて進めていかないと、日本以外の市場で早々と姿を消し、結局巻き返せなかったセガサターンの二の舞になるかもということです。

TVゲームのハードは日本企業が世界中のシェアをほぼ独占しているという、他の産業ではまず見られない特殊な状況にあり、しかもこれは当分のあいだ揺るぎそうにもありません。その理由としては、もちろん日本のハードウェアの技術が高いということもあるけど、もっとずっと重要なのは、ハードを売るためのカギとなるにソフトを作っている日本のゲーム業界が他の国の追随を許さないところを突っ走っているということです。ご存じのように、TVゲーム機の歴史の中には他国製（主にアメリカ製）のゲーム機もかなり登場していたのですが、以前「かまやん」のコラムでも取り上げられたように、国産のゲーム機の前に結構あっけなく消え去っています。そして、今や日本のTVゲーム産業は押しも押されぬ全世界的なものになったのです。

ゲーム機のハードだけでなく、日本でヒットしたソフトのうち、他の文化圏でもヒットしそうなものは、翻訳などのいわゆるローカライズをされて他国でも発売されます。日本ではゲームソフトが数百万本売れることがそれほどめずらしくありません。だから、ソフトメーカーがお金をかけて作品を作れるし、いいものもできます。日本以外の国で大ヒットを記録するソフトの多くが日本製であるのも無理のないことです。すでに海外市場に狙いを定め、コナミのように日本版の製作と同時に英語版の製作を進め、日米でほぼ同時にソフトを発売するというようなケース（『メタルギアソリッド』『サイレトヒル』）も目立ってきていますが、これは今後さらに増えていくでしょう。　（以下次回に続く）

イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール　フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★TVゲームと マルチメディア(その2)

今年もあっというまに夏がきました。関東地方は梅雨の間もけっこう暑い日が多くて、歩いてるだけでＨＰが削られるような日も少なくなかったですね。

だんだん一年の長さが短くなって、気候がハードになってきたような気がします。ＳＦ小説に時間の流れが加速度的に早くなるというネタの作品がありましたが、実は本当にそうなんじゃあないかと思える今日この頃です。だってつい２～３日前に前号の原稿をアップしたような気がするのに、もう次の締切が過ぎてるんですから……。(わかってるんなら早くしてください：担当者談)

冗談はさておき、業界の変化は本当にかなりスピードアップしてきました。このコラムではできるだけ早く情報をお伝えしようと思っているのですが、隔週で１ページ分の情報量ではあっという間にニュースに追い越されてしまいますね（まあ、毎週10ページずつとかいったら、過労で倒れますが)。

このコラムでずっと話題にしている中古問題でもいろいろと動きが出てきました。詳細までお話するとまた１ページでは足りなくなってしまうので、要点だけお伝えしましょう。

５月27日東京地裁において「ゲームソフトには中古販売を規制できる頒布権は存在しない」という判決が下されました。まだあくまでも地方裁判所での判例であり、訴訟内容も「現在のような中古販売の仕方でもいいんですよね？」という確認を求めるものでしたから、これで中古ソフト販売は一気に解禁、というワケにはいきません。

それでも並行して進んでいる他の裁判に対する影響は大きいですし、なにより中古販売を行っているショップにとってはこのうえない朗報です。だってもし「ゲームソフトにも頒布権が認められるから、ソフトは中古で売ってはいけない」という判決だったら、上級審（最高裁判所まで争って）で決着がつくまで「違法だ」っていわれながら商売しなきゃいけなくなるところでした。

買う方だって「もしかしたらこの商品は違法かもしれない」という気持ちで買い物するのはイヤですものね。私としてはこのへんでメーカー側、流通側とも歩み寄って、消費者にとってベストな中古販売方法について協議して欲しいと思うのですが。

■さて、後半は前号の続きを進めましょう。まあ正確にいうと110号の続きになるので、できれば前号をもう一度読み直してみて下さい。いないとは思いますが110号をお持ちでない方のためにちょっと説明しておきますね。

ＰＳ２などの次世代ゲーム機がマルチメディア端末として期待されています。そしてそれが家電業界をはじめとする他業種をも巻き込んだムーブメントとなっています。ゲーム機をマルチメディア端末に使おうというアイデア自体は決して新しいものではなく、過去にもいろいろな試みがあった、というところまでお話しかけていたんでしたね。

前号の最後に「今後ＲＰＧはすべてＤＤで発売！　その第１弾『ゼルダの伝説』！　という展開を期待していたのは私だけじゃあないと思いますが……。」と書いたのですが、ちょっとひねりすぎたので何のことだかわからなかった人が多かったようです。この元ネタは、ファミコンにディスクシステムが発売になったときのキャッチコピーだったんです。パッと分かった人は30才代以上の人かも知れませんね。

任天堂は、このディスクシステムの大容量（当時としては）と書き込みが可能なメディアであるという点を生かして、ＲＰＧのようなゲームはすべてディスクで供給しようと考えたのです。

結果的にはカセットの部品となるチップの大容量・低価格化が予想以上の早さで進み、ゲームカセットから主流の座を奪い取ることはできませんでした。しかし、１千万台以上の出荷実績を持ったハードと、このメディアの組み合わせに大きな可能性を感じとったメーカーが少なからずあったのです。

まず、本家である任天堂はファミコンを使ったネットワーク構想を推進しました。極めて単純とはいえコンピュータであるファミコンと、記憶装置となるディスクシステムがありますから、あとは電話線と接続するモデムがあれば立派にパソコン通信ができるのです。

ここでの問題点はモデムでした。当時（87年頃）パソコン通信は業務用か一部のマニアしか行っていませんでした。モデムの性能も300～1200bpsとお話しにならないくらい低く、それでいて価格は３～５万円と高価でした（現在では56000bpsという高速モデムが２万円以下で買えます)。

そこで任天堂は「ディスクファックス」を開発し、有力小売店に設置しました。これは電話回線を通じて任天堂本社とデータのやりとりができる装置でした。ユーザーは自分のデータをディスクに入れて小売店へ持っていき、この「ディスクファックス」を使って任天堂へデータを送れるようになったのです。

87年２月、このシステムを使った初のイベント『ゴルフJAPANコース』全国大会が開催されました。これは専用のソフト、「ゴルフJAPANコース」をプレイして出したスコアを「ディスクファックス」を使って集計し、日本一を決めよう、といったものでした。

■このイベントは約10万人の参加者を集めました。当時のレベルとしては大成功だったといえるでしょう。こうしてゲーム機をマルチメディア端末として使おうという試みが次々と登場していきます。

イラスト／菅野博士

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）

オレさぁ……病気なのかなぁ?
え?
どーしたんですか?
いや… なんかさ モノが欲しくなると こう…… 止まらないっていうか なんてゆーか
また何か買ったっスね!
はっが
またっスね!
また何か買ったっスね!
なにーまた?!!

買った……
3カ月後のオレよ カンバってくれよ はりさけんばかりに
ローンで買った……
何スか!
モノは
モノは何スか?!
まさか
まさか
まさか
パソコン（しかも高いヤツ）じゃないでしょねー!!!
ピン
ポン
キャー
ギャー!!
ドウェー

ルールー
ケダモノ残酷物語
ルールー
これでもう… 今年何度目だろう…
1日1食ないのはツライよな
バカ!! そんなコトで悩んじゃダメ!!!
というか小悩みはじめると悲しい結果にたどりついちゃうモノなのよぉ〜
よしみんなでダッシュだ!
タッ
タッ
タッ
おー

本当にそうならスゴイけどなぁ

まんが／岩瀬さとみ

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も100回はスゲー前に超えたよ記念ってことで許してくれる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ものスゴク楽しいですよ。

遊べるソフトがガンガンに登場！　今年の夏休みは良質のソフトに囲まれ、いつになくハラショーって感じじゃない?　ステファニー。え?　感じる?　そうね、感じっちゃってもうビンビンよぉ〜。

戦いの真実は結局……隠されたままだった。これだけ報道が発達した世界では人から人へと伝わる、基本的な情報伝達手段は、所詮、ナニも動かすことはできなかっ……いや、また諦めるのは早い。電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。さらにリニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど……見慣れちゃえば平気！　という事実がある限り、希望の火は消えちゃいない。ハズだ。肩から落ちそうになっていた、カメラをもう一度構え直す。オレのしてきたことが間違いでないソレを証明するために、誰かのためでなく自分のために……始めてみようと思う。目の前の涙を拭えないのは1度で十分だ……。

というか、一蓮托生。というか、一心同体少女隊、「十兵衛ちゃん」は楽しいナァ。毎月曜が気になってしょうがないや。

それにしても気になるイロイロなゲーム情報が満載なのでバカ売れ中のDPSです。なので、最近はDPSどもバカ売れ中。当たり前だっちゅーの。なのなの。

▶大阪府　キノピコンさん：ペンで原稿書くのって大変なんですよね。ワープロはめちゃラクです。

◀兵庫県　清水麻子さん：おだまりでしょうねえ。必要もナニもないです。あるんです。

◀埼玉県　ちょこぐまさん：初のエロゲーなんですよね。でも○。お話いいですよ。キャラいいですし。

◀東京都　スティーブンさん：笑。そうやって悩むのも若き指導者の日課なのでした。

▼新潟県　葵龍ひなきさん：そうですねぇ。主人公は難しいとはいえ……。

◀岐阜県　ミナギルイジさん：そうですよね。雰囲気変わってなくて安心しましたよね。

◀埼玉県　ヨシキチマルさん：連打しますからねぇ。応援は。ってそういうコトですよね？

◀大阪府　こみやまゆうこさん：軍師はまあ、直接戦闘はからっきしって人バカリですから。

▲北海道　UTAさん：細かいところまで良くできているのも人気の秘密でしょう。

▲北海道　暮新さん：PCエンジン時代はACTの代名詞だったんですよね。

▲千葉県　ちったんさん：今回の「2」でも大活躍！　ナニもかもがパワーアップしてて○です。

▲三重県　東本夕夜さん：もう少し、もう少しです。「1」に負けず末永く応援……できますかね？

▲大分県　赤月千尋さん：なってますねぇ。キャラデザだけでなくその辺も変革していいかないと。

▲岡山県　閑久さん：リーダーイジメ。本当にあったら怖いですよね。ジワジワとイジメ。

◀長野県　スっちょんさん：遅れたのはチョビっとだけです。ありがとうございました。今後もガンバルです。

◀北海道　セトさん：いいですよぉ。お母さんがライブ。スゴクカッコイイと思いません？

◀東京都　スティーブンさん：あるあるある！　って大丈夫でしょう。著隣だから。だめ？

▲茨城県　根本奈津子さん：キャラいいですよねぇ。格闘やらない人でもレッツゴーです。

▲北海道　幡屋りゅうさん：ロック……評判悪過ぎですけど。オレが守るってカンタンに言い過ぎ？

▲岐阜県　宮崎淳さん：前作キャラが出るかどうかはこれまたポイントでしょう。

▲東京都　キューピィさん：慣れるまでが大変ですが、楽しいですよね。スパイクとか。

「実は……こないだ、彼氏にゲーム好きなのがばれて（ソレだけが理由ではなかったんですけど、きっかけになったのは確か）、結局別れることになりました。ゲームとか、アニメとか、そういうオタク系の趣味って隠しておくべきなんでしょうか？　恋人同士だから絶対に隠し事はできないってワケじゃないとは思うんですけど……少なくとも私は自分の好きなことは言いたくなっちゃうんですよね。どうなんでしょうねぇ。はてなです」茨城県　本城那珂柄さん：

というか……それ以前に、互いの趣味を語り合えない恋愛は変だと思いませんか？　趣味＝好きなことなワケですから、自分の好きなことを語り合えないっていうのは……なんだか……悲しい気がします。DPSどの人気コーナー「奴隷の趣味」を見ても判るように、みんなイロイロなことで楽しんでるわけですし。自分が楽しいと思うことを相手も楽しんでいる。恋愛ってそういう部分が大事だと思うんですよね。確かに、同じ趣味を持っていてもダメな時はダメです。絶対ではないわけですが、趣味が一致している2人は、一致していない2人よりもいい感じに思えるのは確かでしょう。オタク系でも、そうでなくても、趣味は趣味。恋愛はある程度、自分をさらけ出さないといけないモノですから、まずは、自分の好きなことを相手も好きになってくれるのか？　そこが大事じゃないでしょうか？　それと……最近はオタク系の趣味を持っているからといってそんなに卑下して考えなくてもいいようになってきてます。パソコンの普及とか、マンガの社会的地位の向上とか、ゲーマーのイメージの変革とか、まあいろいろな意味でいわゆる普通の趣味と同じだと考えてもいいでしょう。それこそ、「趣味はゲーム」と言って笑われたりバカにされたりするようなら、その人とは文字どおり趣味が合わないんですよ。ね。

「DPSの保管って大変じゃないですか？　1冊が厚いから。ボクの部屋にはもう100冊以上のDPSがあるわけなんですが、捨てられません。コレってどうするのが一番なんでしょ？」東京都　村田真意さん：

こないだ、DPS編集部は同じビルの5Fから6Fに引っ越しました。当然、過去のDPSをどうするかっていうのは荷物整理の際の大きな問題に。まあ、村田さんと違ってお仕事なので他を捨てても本誌は残したんですけど……普通の読者様はどうするのがいいんでしょうねぇ？　必要なページだけカッターで綺麗に切り取って後は捨てちゃうとか？　いや本心は、大事に丸ごと取っておいて欲しいんですけどね。

ロボコン0点な人

猫を送るぞ!!

仕事仕事仕事。いつもの状況に戻ってしまいました。あーいと哀れ。（ほ）

いい具合に仕事の波に飲まれています。暇を持て余していたゴールデンウィークが懐かしい。何の予定も立ててないのに1週間ポカリと空いてしまって、さらに還付金でそれなりに懐は暖かかったあの頃……。ってつい1ヶ月ほど前なんですけどね。金ある、暇ある、予定なしと、何かするにはもってこいの状況だったのですが……。そのときは欲しいゲームもやりたいゲームもなく、旅行したい場所も観戦したいスポーツも観たい映画も行きたいレジャーもない。どーにも、自分は外に向けた趣味はまったくないことに気がつきました（知ってたけど）。結局、いきなりの風邪でダウンしてほとんど寝て過ごすことになるんですが、休みの過ごし方が下手です。というか、ただしい休み方を忘れてしまったようです。休み＝ひたすら何もしないという生活が染みついているからなぁ。困った困った。しかしそれ以前に、休みにどこか誘ってくれる友だちがいないことが問題です。うーん、うーん、書いていてなんだか悲しくなってきましたのでこの辺で……ってネーム全然足りないよ。そろそろ覚えないと。な？　減点2億。（魔）

◀東京都　想刻さん：1人暮らしは大変ってコトですね。笑。気を付けましょう。

◀岐阜県　海雲さん：1回でもミスると気になりますよね。女の子は特に。

◀福島県　ナミのさん：寝言ってハッキリしていればしているほど笑えますよね。

うほど同じです。しかし、このゲームで特筆すべきは、戦闘シーンをカットできる機能を搭載していることでしょう。これは嬉しい限りです。といっても、戦闘シーンをオンにしていると、『Gジェネ』なみに読み込むんですけど。精神コマンド（種類や効果もスパロボコンパチなので、実に分かりやすい）を使うときいちいち読み込んだりするので、全体的なテンポは悪い部類に入るけど、戦闘がオフにできるだけで結構快適な感じがしてしまいます。さらに、やりこんでいる人に聞いたところ、お話はかなり面白いそうです。これはちょっと期待してしまいます。『スパロボ』シリーズは、これまで頑なに戦闘カット機能を付けなかったのですが、この作品を機会に、「次なる正統派シリーズの新作」ではカット機能がつくのではないか？　そんなところにも期待してしまうのでした。しかしまぁ、さっぱり期待してなかったのに、システムが『スパロボ』と同じと聞いただけで楽しみになるあたり、やっぱり好きなんですね、このシリーズ。（ほ）

悲しいね。でもオレも同じ様なモノ。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

ギャルとゲームとなみだとちくび

ノートパソコンを買う決心がつきました。この号が出る頃にはゲットしてるかも。しかしつい2年前に買ったパソコンがもう役に立たんとは、技術革新の速さを改めて実感。（中）

深田恭子って言やぁ、アレだ、スパ王！　あのCMで二の腕やら耳やらをフニフニするのが最高だぁね。マーベラス、シーブリーズのCMを見てたときは「もうちょっと腕細くしたほうがいいんじゃねーの？」とか思ってたが、俺が間違ってたよ。ていうか、欠点をあの仕草でチャームポイントに変えてしまったトコロに、広告代理店やるな、って感じ。やっぱり女のコって、そこそこ脂肪がついてたほうがイイよな〜、と改めて確認したCMでした。まあ、もともとスレンダーよりグラマラスだからなぁ、俺。藤原紀香と松嶋菜々子の比較では、前者。ちなみにアナウンサーでは、テレ朝の下平さやかは巨乳で注目です。そんなせいか、細〜い体型に憧れる女のコの気持ちは、てんで理解できない。「松雪泰子とかよくない？　足とか細いし、色白いしぃ〜」などと言うオンナはグーパンチだな。指輪をつけて野村沙知代ナックル（ワイドショー参照）にグレードアップしても可。でも、逆に細いほうがイイってのもいる。そういう人からすれば「藤原紀香って顔丸いじゃん。昔は太ってたし」とか言うし。とはいえ、グラマラスとスレンダー、どっちがイイかというアンケートを取れば、男はグラマラス寄り、女はスレンダー寄りの意見になると思うんだけど。実際のトコ、どーなんでしょね？

肌のムチムチは何となくイイモノです。（魔）

▲千葉県　ちったんさん　男のロマーンはセーラー服。女のロマンが詰め襟。…なんですかねぇ？

▲奈良県　輪廻さん：確かにイラストだとカワイイですけど、実際は変でしょうねぇ。機能性は高そうですが。

◀埼玉県　めーこさん：趣味あるんですかねぇ？　既に…消滅？

◀京都府　木耶はゆうさん：小学生低学年は親の趣味でしょうか？

◀東京都　藤村祐さん：ピシッとしてるとグッと来ますよね。

◀群馬県　沢瀬ゆうさん：笑。非常にピンポイントでステキです。

◀愛知県　天野まゆりさん：『ネオリュード3』。まだ何の音沙汰もありません。

◀愛媛県　如月二月さん：最終戦近辺はいかに強力な魔法をジャンクションするかがポイントです。

◀東京都　いちご・すとろべりぃさん：そうやって大人になっていくわけですよ。

◀鳥取県　ねこ香織さん：床部でもオイッスとか、イロイロ流行があります。

◀東京都　スティーブンさん：笑。いつまでたってもそんな役なんですよ。

◀大分県　えるるさん：前作までのキャラはみんな年寄り？　どうなってるんでしょうねぇ。

◀新潟県　RATAさん：新しい仲間がどこにいるのかチェックするのって楽しいですよね。

◀大分県　えるるさん：歴史を感じますよね。紡いでいくって感じでしょうか。

◀栃木県　アブサンさん：マッピングしないと厳しいんですけどね。後半特に。

◀東京都　鬼道楽さん：よく考えると文化祭イベントとか欲しかったですよね。

▲埼玉県　かえるヌクレイさん：愛嬌ありますよね。ドットカクカクなのに。

◀大阪府　パラノイアさん：常に剣持ってるのは怪しすぎ。いいヤツなんですけど。

▼千葉県　柴田恭子さん：作り細かいですよね。ものすごく。実際プレイしてみないとわかりにくい部分ではありますが。

◀愛媛県　むにゃんさん：曲もカッコイイですよね。確かに時代劇っぽくて。

▼青森県　くめた香織さん：今回もきっと…イロイロと同じ様なことが…多分…。彼らもバリバリに登場するようですし。

◀栃木県　十夜たみ子さん：「魔人學園」の男子EDはどうでしたか？　やはりメロメロです？

◀神奈川県　沢井ユリさん：キスティスに惚れたって人は多いです。最後まで恋人いませんけど。

「リアルロボット戦線」なるゲームをみせてもらいました。はるか昔、「バトル・オブ・サンライズ」の名で発売予定表に載って以来ひたすら沈黙を守り続け、タイトルが「リアルロボット戦線」に変わったときにちょっとだけ情報が出たと思ったらまたも長きに渡る沈黙を守ってきたアレです。確か「第4次S」のエンディングにちょっとした予告が入っていたと思うのですが、あれから一体何年経ったのやら。それはともかく、無事発売されるようで、動いているところを見せてもらう機会がありました。世界観的には、デュプリケーターとかブランチとかどこかで聞いた固有名詞が出てくる…と思ったら、SFC版のリアル系SLG（タイトル忘れちゃったよ!!）にあった設定ですね。しかしオリジナルキャラが前面に出ているので、SFC版とは違うようです。それでもって、ゲームのシステムの方はというと、ほとんど「スーパーロボット大戦」そのまんま。実は全然ノーチェックだったんだけど、これならシリーズの1つとして考えてもいいのではないか、と思

まんが／風上旬（臭いてしょうとも。そいやね　鳥臭い）

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。

◀神奈川県　石桜寺御影さん：大事ですよ。そういう、家族間のコミュニケーション。

◀兵庫県　真嶋煎さん：その意気です！　そういう矛盾ってよくありますから。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

奴隷のどれい

編集部がコレまでのYWCA会館5Fから6Fに引っ越ししました。たった1F上がるだけなのに、その作業の大変なコトったらな〜いのです。まあ、足掛け5〜6年、編集部に住んでいる（涙）と荷物も多くなろうってなもんで……。オレ関係（奴隷のハガキなども含む）の荷物だけでダンボール30箱はあったな。マジで。あ一重かったし、埃がすごかった。でも……それ以上にスゴカッタのは、ゴミ。今回、電撃系の全編集部が何らかの形で移動したんだけど、その時出てきたゴミの総量はまさに地球に厳しい人の代表って感じ。オレたちは……ゴミの山の中で仕事をしていたんだなぁとホレボレしちゃうくらい。むふ〜。新しい場所はなんていうか……ちょっと狭いですが、いい感じです。床寝スペースも探せばあるし。（魔）

まんが／田中まさし（こうしてなるわけですね……って違う）・イラスト NDO

噂は、現実になる。

ランキング発表

140：樹宮匡平、小見幸子
130：くめた夏緒
120：東本夕夜
110：にいさま、ねこ香織
105：CUSTOM
100：ちったん、RATA
95：スティーブン
90：雨宮五月、槇来らみー、昭直利、長尾叶矢
80：葛城ヒナユキ、小島要、佐戸原ひろあ、十々夜、布施唯華、宮崎あさみ
75：SATOMI、すだこ、民てる戸、トモ、藤苺らえる、藤咲尚、ゆず21号
70：祥人、鯖田ユキ、白河風華、のぶすけ、英桃、水上陽平、蘭丸、
65：秋月枯都、いふじこう、いちがやまみ、白犬、キノピコン

●60：彩秘、亀道楽、如月二月、桐生新、ゲーム一家、サハライワリ、ばらスィー、●55：秋山たつみ、綾千、鴉アヒル、彩軌彼方、週末の怪人、水鶏、ぞう、太一、乃亜、ののき、ハリガネ、みなみ流水、●50：明石知子、おてんとう虫、楓月さらら、朱見珠、スっちょん、名古屋の妹、日野晴火、藤崎あすか、水月ユーリ、ユズコ、籠百蓮、●45：哀原斑、宇海遊、卯月レイヤ、風天、菊地涼、木那はゆう、ごぢうり、白河勇魚、瀬田戒里、仙蛙、せんづき千春、田中将司、谷川蛍雪、鶏肉、長谷川皐仁、ヒウラムト、ひろたかまつこ、藤本明斗、まじん、MEGA-DOG、メタルうさぎ、山師、ユドウフ、ららら、連珠、●40：唐川遊人、霧葉みしでぃあ、琴平日生、沢瀬ゆう、さんとこ、貴音しゆり、瀧上アサオ、ちょこぐま、TOMY、仲十泉、ねぎぬた、NoMi、葉月あおり、ばんちょす、平井孝臣、藤神哉也、ポリエステル、真崎桐夜、真宮まゆ、無為、山形紅子、ゆきこ。、四上ハルオ

◀宮城県　清丸・ド・パピヨンさん：笑。ステキなことですよね。確かに。

◀京都府　十々夜さん：限度を決めてるあたりがいい感じです。買い物じゃあ〜！

◀北海道　永原咲耶さん：猫は、まあ、そんなモノですよ。言うこと聞いてくれません。

▲兵庫県　リューヴさん：部屋があるとないとじゃ大違いですからね。

▲北海道　高崎カンナさん：そんなに刺さりますか。というか……家の中で？

▲埼玉県　小島要さん：こうして幼い心に一生消えない傷が……残るのです。

▲福岡県　菊地涼さん：イロイロな趣味の人がいるわけですね。ちょっと見たいかも。

▲大阪府　くるみさん：工作は楽しいですよね。最近はいい素材多いですし。

▲大阪府　鯖田ユキさん：ノラ猫は好きになれないですよね。ワガママだし。

▲埼玉県　らたんさん：郵便番号がいつもの癖で……身体に刻まれてる……。

▲愛知県　麒麟さん：秋葉原楽しいですよ。って今さら煽ってどうしましょう。

▲青森県　せんづき千春さん：原作は悲しいですよ。最後みんな死んじゃいますし。

▲京都府　木那はゆうさん：お店のワープロに気になるメッセージ。いいですねぇ。

▲新潟県　石狩兎さん：いや、ソレはソレでステキじゃないですか。女の子ですよ。

▲京都府　木那はゆうさん：病気は怖いですよね。もう。特に小さな生き物は。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは6月28日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー。この2人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティにギルドから派遣されたシズハという女刀使いが加わることに。

刀使い、しかもかなりの高レベル（ローディンを庇いながらとはいえ、そのプレッシャーはあのカジャラーン帝国の三騎士と同格に感じられた）。彼女が戦力になるのは確かだ。が……。

「……ラムダス、どーすんの？　ついてくるよ……」

朝になり当初の目的通り、ボクラは大陸の東、アーレスト公国に向かって歩き始めた。その後を黒い革鎧に身を固め、腰に昨日ボクラに襲いかかった黒刃の刀（彼女の刀は刀身が黒く光っていた。波打つ刃紋、スラッと美しい何とも言えないたたずまい。「方気」という名のその刀は世の中にはソレほど知られていないが、かなりの高レベル、レアアイテムであることは確かだった）を装備したシズハがナニも言わずについてくる。

彼女は……多分このまま、ボクラが慣れるまで、ナニも言わずについて来るつもりだ。

「どーすんのって言われても…そういうローディンはどうしたいのさ」

「あたしは別に……う〜ん。なんか変だよねぇ。パーティってこ〜んな風にできてゆくモノなの？」

……確かに。というか、実はパーティはもっと無機質な集合体だ。お互いが生き残る為に助け合いはするモノの、必要以上にお互いに干渉したりしない。クエストに合わせて仲間を捜し、大抵はクエスト終了と共に解散する。気の合った同じメンバーで常に行動を共にしている有名なパーティもあるにはある。が、冒険者自体、本来無法者や一匹狼が多いこともあって、長く続かないのが現実なのだ。見つけだした宝の奪い合いでクエスト中にカンタンに内部分裂→解散→殺し合いなんてコトも多い。

北海道　呉式散弾銃さん：

◀栃木県　佐戸原ひろあさん：瞬間で変わるらしいですよ（笑）。本当だったら笑えない？

ハードの神様の犬Σ

編集部が引っ越し（といっても1階上）、（編）さんたちの顔ぶれもチョット変わってリフレッシュ？　と思いきや、DCで「〜基礎知識」の（編）さんだった方が次世代PS関連の担当になったらしく、電話で互いに挨拶。編集（S）さんとボクの運命は、どなたかの手のひらの上にあるみたい（苦笑）。（犬）

そんなこんなで、運命（というか巡り会わせ）みたいなことってあるんだなぁ〜とつくづく実感。オレが業界から足を洗おうとするとニューマシンが発表されたり、その昔、某ショップでバイトしていたら（魔）さん一行に出くわして「戻ってこいよ、な!?」と重い一言を浴びせられたりと、このテの話題はキリがありません。そして今回もまた……。どうやら自分にとってこの業界は「メビウスの輪」みたいな空間らしく、いくら突き進んでも終わりがないらしい。それに「類は友を呼ぶ」とでもいいましょうか、誰かしらと趣味が合うので居心地が良いというのもハマっている原因ですかね。先日もライターの「王様」（オレだけが呼んでいる謎のあだ名。実のペンネームは（Z）くん）と奥井雅美ネタで意気投合。「ライブに行こうぜ！」と約束しちゃったからもう何でもアリ！「BEST−EST」発売前日の朝いちにショップへ突撃したのは内緒です（苦笑）。しかも、売っていませんでした（そりゃそうだ）。ちなみに奥井雅美のナンバーで一番のお気に入りは「そうだ、ぜったい。」と「朱−AKA−」ですかね。最新の「天使の休息」もグッドです！「あ、オレもオレも！」という気があった読者様がいましたら、こめかみに人差し指を当てて「あっしも萌えています」と念波を飛ばしましょう。実行できない人は「ムラサメ研究所」へ行って強化人間に！　しかし女性に限ります。そして4番めの被験者となり名前を……（以下自粛）。あ〜あ、また「十兵衛ちゃん」の話題が書けなかったじゃない。ま、ビデオのオマケとやらを見てから盛り上がるとしますか。でも「マサルさん」みたいにラブリー眼帯が紙の切り抜きだったらどうしよう（笑）。6つまでの秘密が実現可能ならそれもよし！　わっはっは！（壊れ気味）。

PSアワード開催!!

★もしかして、それは「熱い」ってことですか？★

ドルフィン効果なのか（？）、台所事情が苦しいはずのセガがDCを値下げ（大丈夫なのか？）。「しばらくは情報公開なし！」と言いきっていたSCEIも、ソレっぽいネタを小出ししつつ牽制しているようで、ニューマシンが登場する前のワクワク度は史上最高かもしれません。そんな最中ソニーは、次世代PS用と明言したうえでDVDドライブ用のピックアップ機構（素子）を発表しましたね。DVD用の波長とCD用の波長を1チップから出すことで、レーザーを90度反射させるプリズムとピックアップ対物レンズをひとつで済むようにして、小型化と低コスト化を実現したようです。なんでもDVD6倍速とCD40倍速まで対応しているらしいので、かなりの優れものみたいです。それはそうと、デバイスの特徴として「高温下での動作〜」という項があり、70℃でもピンピン動作するそうな。ん？　ちょっと待ってください!?　ってことは、やはり次世代PSは発熱がすごいってことなのでは？　EEとGSで約30Wという試算も囁かれていることから、あながち的外れな予想ではないような気がします（ちと自信あり）。しかし、70℃といったらDVD（CD）板がヤバイっすよね。もしかして、回転中にフタを開けるとアッツアツな円盤が飛び出して武器になる？これはウソ。いずれにせよ、製品化に向けて各デバイスの開発は着々と進んでいるようですね。モックアップのお披露目も近い？　TGSまで待てない！　PSアワードでは肉ばかり喰っていました（恥）！

次世代PSの話題には一切触れず。

今はこれだと思うのです

映画「スターウォーズ エピソードI」の公開まで、あとわずかと迫り、ワクワクの日々を送っている（さ）です。米国での評価は賛否両論のようですが、個人的にはかなり期待してます。でも、映画館が連日満員になるのだけが不安。朝イチで夜の指定席を買いに行く予定です。夏休みに入る前が勝負。

さて「ストIII 3rd」ですが、このシリーズの中では1番やっている人が多いみたいで、対戦もそこそこ盛り上がっているみたいです。オイラは、相変わらずQを使ってますが、最近そこそこ勝てるようになってきました。そこで、Qの秘密をこっそり教えちゃいます。強パンチ＋強キックボタン同時押しで起こるパーソナルアクションですが、Qが使うと防御力がアップします。しかも3段階までアップし、マックスになるとあのリュウの真・昇龍拳を喰らってもほとんどダメージを受けません。相手を倒したり、遠い間合いになったら隙を見てパーソナルアクションを入力しましょう。あとは、持ち前のパワーを生かしてガンガン攻めるのです（とは言っても、Qはやっぱりツライ）。こうやってがんばってプレイしている「ストIII 3rd」ですが、「KOF'99」が発表されちゃいましたから……。それまでのつなぎとして、もう少しQを研究したいと思います。では。

ういい加減当たってくれよう〜。まぁ、そんな大金をつぎ込んでるワケでもないけどね。…と、それはさておき、6月のゲームは「ペルソナ2」に「グランディア」にと大作が多いと書きましたが、7月も相当なもののようです。個人的にチェックするのは、「ディノクライシス」と「トロンにコブン」でしょうか。この辺は賞うと思われます。多分（最近自信なし）。そーいやそろそろ、スクウェアの次の動きも気になるところですね。アレの続編とかアレの続編とか噂はいろいろ聞きますが、どうなるかは分かりません。まぁ、何にせよ、ゲームに関しては困ることはないでしょうね。……と、それもさておき、自宅のクーラーの調子が悪くなって大ピンチ!!　これから夏を迎えるというのに、このままでは自宅で溶けて死んでしまいます。西日が直撃するのでクーラーのない夏は地獄なんですよ。前の住人の置きみやげとはいえ、こいつがイカれるとやばい。新しく買おうにも、設置にはまず部屋を片づけないとならないしなぁ。（ほ）

PS……9月のTGSかぁ。ちぇっ。モックアップなどの本体の展示もあるみたいだけど。（魔）

「スターウォーズ」はねぇ……。（魔）

奴隷のどれい

Dの奴隷でVAIOを買いたいと書いたら、何人かの人に「VAIO買うんですか？」と聞かれた（2人くらいに）。実はネタがなくて苦し紛れに書いただけなので、本気でVAIOにしようとは思っていません（パソコンを買い換えたいのは本当）。現在何がお買い得なのか分からなかったので、取りあえずVAIOの名前を出しただけで、深くは……。家で使うことが前提だから、デスクトップであることだけは決まっています。それと、やっぱメーカー品にすると思う。前、他人に組んでもらって散々迷惑をかけたので。多少高くてもメーカー保証のあるマシン。ここはひとつ、コンセントを入れるだけでインターネットができる（と、CMで言ってた）iMacにしてみようかしら。（ほ）

「就職し１人暮らしにも慣れたということで、私トンヌラーは人生で初めて、風俗系のお店にチャレンジすることにしました。まあ、学生時代は彼女がいたこともあって（卒業を機に振られました）そういう場所は無縁だっただけに、ムチャムチャドキドキしました。風俗情報誌を読み、予習は万全！　で、夜の街に繰り出したモノの……初心者の悲しい宿命。客引きのお兄さんに引っかかり、怪しげな店に連れて行かれ……上半身ハダカのお姉さんにお酌されていい気分になっていたら、お会計はなんと６万円。……ぷしゅー。ある意味こっちもいい気持ちにしてもらっていただけに「ボッタクリだろ！」とも言えず、涙ながらにお金を渡し、鼻歌を歌いながら家に帰りました。都会は厳しいナァ。ねぇ」神奈川県　トンヌラーさん

編集部の（う）さんがＶＡＩＯを買ったと思ったら、真似して（ハ）さんもＶＡＩＯを買ったようです。この２人、これまで使ってたノートも同じ機種（しかもほぼ同時に買っている）。なんて仲がいいんでしょう。私は仲間外れなので買いませんけど（それ以前に金がない）。そーいえばゴールデンウィークで持て余していた還付金も、いつの間にやら無くなってましたね。元々たいした額ではないけど、１ヶ月分の収入くらいはあったハズ。何に使ったか覚えてないのは問題ですな。思い出せる無駄使いはたくさんあるけど、どれも大きな出費ではないし。小さな出費が積もり積もってなくなったのでしょうか。しかしまぁいいでしょう。この号が出る頃には、３億円当たって隠居生活を企ててるハズですから。でも次号でその点に触れていなかったら……そっとしておいてやって下さい。つーかここら辺でそろそろ当たってくれてもいいじゃん？　末等しか当たったことないし、それだって一度も引き替えしたことないんですよ。結構売り上げに貢献してきたんだから、も

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名をハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト79は亡命した王位正統継承者を助け、国を奪回し、その国とギルドの関係を接近させるコトです。亡命中の王位継承者、前国王の第２王子クレスナダ３世は現在、クーデルカの青き虎と呼ばれる盗賊団の頭領の地位に収まっています。祖国ファイナンド大公国奪回への野望に燃える毎日は一見無謀とも思えますが、確実にその勢力を拡大。今では義賊として近隣諸国にその名を響かせ始めました。当然、これ以上の成長を嫌う現大公国側からは既に、暗殺者が派遣されているという噂も。これは未だに大公国内では前王の人気が高く、一度領内に侵入を許せば、その力はアッという間に膨れ上がるのが予想できるため。選択は次の３つ。①クーデルカの青き虎内部に潜入し、自ら軍師として作戦を立案。②戦士として戦闘を仕掛けてワザと負け、捕虜となり寝返る。③大公国側に潜入し、内部から引き入れる。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されてしまいます。

しめ切りは、次号本誌（113号）発売日の７月９日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど79」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の117号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第113号　７月９日発売号：第109号発表
第115号　７月23日発売号：第110号発表
第117号　８月27日発売号：第112号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど79」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

Ｄ：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

Ｅ：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ：火の符術士　Ｊ：水の符術士　Ｋ：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

Ｍ：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

Ｎ：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

Ｏ：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

Ｐ：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは106号募集分の発表

▲茨城県　機巧さん：コレくらい格闘家っぽくても格好良かったんですけどね。ちょっと細すぎな気も。

▲新潟県　里中智さん：安いですよね。見つけられれば、読みがいありますよ。カッコイイですよ。

まんが／兵庫県　炎の熱血中華体育教師（爆熱って……しかも修理って……）・イラスト／六堂秀哉

▲大阪府　真宮まゆさん：そういえばそうですね。女の子はみんな後方支援タイプですよね。

▲千葉県　彩瀬彼方さん：大丈夫ですよ。システムは複雑ですが基本的に良くできてますよね。

◀岩手県　遠珠さん：隠しシナリオですからしょうがないかもしれません……が、難しいですよね。

▲三重県　東本夕夜さん：キャラクターは『２』よりも『１』の方が濃かったかもしれませんよね。

▲新潟県　里中智さん：倒れてる人に話しかけるのは度胸がいりますよね。酔っぱらいは暴れそうだし。

◀愛知県　けだもの☆みゆきさん：ケダモノは良いんですけど場所取るんですよね。

▲茨城県　やられメカさん：メカは慣れないと難しいですよね。人体も難しいですけど。

▲岡山県　のぶすけさん：良くできた格闘ゲームはいつプレイしても楽しいですよね。

◀長野県　春日アキラさん：多人数ＲＰＧってあまり発売されませんよね。楽しいのに。

◀山形県　日野晴火さん：笑。とりあえず、見ますよね。あのグラフィックは。ドキドキしながら。

▼福岡県　酒井慎吾さん：『アーマードコア』、次世代ＰＳでも発売されたりするんでしょうかねぇ？

GENSOSUIKODEN II

◀大阪府　ゲーム一家さん：渋沿ですから。もう…なんていうか……18禁Ｈゲームよりもどきどき？

◀東京都　ミュウさん：昔跳べたモノが跳べなかったりするのは、悔しいんですよね。

▶神奈川県　おねこさん：スライムみたいで怖すぎです。ネバネバ？

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。まあ、コレは……笑。男なら誰もが乗り越えなければいけない道と言いましょうか……こうしてツライ思いをした分だけ、男は優しくなれるのですよ。多分。……というか、編集部ではそういうコトになっています。

あいやぁ〜。DCさんもついに値下げですか……。買ってからまだ2カ月しかたっていないのにこの知らせはかなり悔しかったです。ちなみにSSを買ったときも2週間後に値下げの発表があって悔しい思いをしたっけなぁ〜。『バイオ〜コードベロニカ』の発売もなんか延びるらしいし、もぉフー（ため息）よ。セガは何かオレに恨みでもあんのかにゃ。それともただついていないだけ？　でも今週は、そんな嫌な気分も吹っ飛ばす凄いアイテムをゲットしちゃいました。前々から欲しかったソニーのVAIO－C1Sをついに（う）さんと共に購入。とりあえず今はコレをカバンの中に入れているだけでホクホク気分です。とりあえず知人の顔面と近所のネコを付属のカメラでバシバシ撮りまくり、加工して遊ぼーっと。　（ハ）

ーっと。あ、でもソレよりもイカしてるのが『トロンにコブン』。カワイイんだって。マジで。ハガキとかあまりこないのが悲しくなってくるくらい。ナニって……まず、コブンがバカ。賢くないのがたまらない。ある意味、しゃべるハムスターを40匹飼ってるようなもん。7月15日発売のD21に入っている体験版をプレイするとその楽しさの片鱗に触れることができるハズ。できればこの楽しさを分け合いたい。のでみんなやってみそ。ちゅーか買って。で、バンバン紙編を創ってもらおう！　さらに！　前作にあたる『ロックマンDASH』はベストも出てるし、買ってソンはしないぞ！　む〜ん。さらに『ジャスティス2』『ディノクライシス』『聖剣伝説』……まじで嬉しいナァ。その他にも『アクアノートの休日2』『黒い瞳のノア』『ヴァンダルハーツⅡ』『どこでもいっしょ』『リモートコントロールダンディ』『重装騎兵ヴァルケン2』『フロントミッションサード』……なんて豪華な夏なんだ！　今年の夏も外に出ずに遊びまくるぜ！　って……オレって一体。　（魔）

Nights of Knights

クエストナンバー76発表：106号募集分

今回募集のクエスト76はローバタンの古戦場跡で起こっている怪奇現象の原因究明でした。古き時代の大戦跡として知られるローバタン盆地の遺跡で繰り広げられた「奇妙な鎧を着た首無しの騎士」との戦いは熾烈を極めました。特に選択①の「古戦場跡で首のない騎士のせん滅」③の「騎士団居城の調査、及び、古戦場の調査」に向かった冒険者はすさまじい反撃に会い大した成果も上げられぬまま撤退を余儀なくされました（逆にそこで戦い続けた勇者もいましたが）。

MVP

▶宮城県　入間凪さん：弟のコトを忘れてクエストに参加。選択が2でよかったですよ。それ以外は……ほんと、ボロボロでしたし。首のない騎士が遺産を守るための機械仕掛けの巨人。そして「呪い」の正体は衣服などに付着して、敵の陣地を中から破壊する極小の魔物ということが判明しました。

◀宮城県　楓来らみーさん：なんていうか、ウサギの役で大活躍なのも判るような……。

◀茨城県　小見幸子さん：どんな理由があっても人を斬るっていうのは殺伐としちゃうらしいです。

◀兵庫県　猪又華子さん：巨大化はともかくグロゲチョになっちゃうのは……トホホです。

◀山梨県　日向アキラさん：何でもできる僧侶というかそういう職があればいいんですけどね。

◀北海道　哀原斑さん：なんでそうなってしまったんでしょうねぇ？　因果？

◀長野県　叶生さん：パンダにかじられながらそりゃグレますよねぇ。

◀三重県　麦秋さん：コントローラのコードを長くするんじゃダメなんでしょうか？

◀北海道　UTAさん：笑。こういう人には猫質作戦が効果大ですね。

◀大阪府　水上陽平さん：何かを犠牲にしながら生き続けるのは……ツラスギです。

◀兵庫県　こだま高兎さん：姉も弟もどっちもどっち……って感じの悪人なわけです。

◀大阪府　悠希あうむさん：銃は手入れが大変ですから。常に使えるようにしておくのは大変。

◀愛知県　藤崎あすかさん：高枝切りバサミってかなり慣れないと使いこなすの難しいらしいです。

◀愛知県　新条涼さん、身体は傷だらけって感じでしょうか？　優しすぎるのも……。

◀神奈川県　いっちーさん：右手が恋人なのはよく判るんですけどねぇ……。

◀兵庫県　葛城ヒナユキさん：なんだかいい感じの2人です。キャーキャー言いながらクエスト？

◀大分県　英桃さん：熱血編集者は大事ですよ。DPS編集部にも欲しいっていうか。

◀愛知県　有那来夢さん：他人の目を気にせず生きていくなんて難しすぎですからね。

◀京都府　木那はゆうさん：なりゆきもその人次第ですしね。やってみるのも悪くないです。

◀大阪府　ゲーム一家さん：ラッシュ時って怖いですよね。身動きできませんし。

◀愛知県　ポリンポリさん：どれくらい追っかけてたんでしょうねぇ？

◀岡山県　樹宮星平さん：親はまず、自分の判る範囲でさらに同じレベル以上を求めますからね。

◀千葉県　大澤紅愛さん：ガンバろうという気持ちが大切なんだと思うんですよね。

◀東京都　皐月あひるさん：心は男でも身体は女。結構複雑かもしれません。

◀愛知県　桐崎れーこさん：甘く見てると手痛く返されることもありますしね。

◀新潟県　藤苺らえるさん：楽しげなパーティなんですが……ちょっと可哀想？

◀和歌山県　太一さん：いいですねぇ。猫尾。あったらついよっちゃうみたいな……笑。

◀東京都　水乃さん：背負った十字架に潰されなければ良いんですが……。

◀北海道　賀月のあさん：まあ、エドガーはガンガンいったでしょうから。誰にでも。笑。

◀新潟県　RATAさん：2人マジ。もっと気楽にやろうよって感じでしょうか？　そういうのも大変なんです。

◀鳥取県　にむげBさん：何かしら答えは出るはずです。焦らなくても大丈夫ですし。

▲栃木県　天無月さん：思い出すまでが大変ですよね。慣れるまでなんてことない操作でゾンビに食べられちゃったり。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は7903でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。

この夏公開予定の劇場版の「ウテナ」と「電脳組」は期待かも。前者は当然だけれども、後者も桜井弘明監督（現在「十兵衛ちゃん」で活躍中）だけに期待度大。何しろTVシリーズで面白かったのは、氏の演出、絵コンテの回だけですから……。もう1つ気になるアニメといえば、OVAの「てなもんやボイジャーズ」（バンダイビジュアル）。TVCMを見ていると、面白そうなんだよねぇコレが。設定を見てもいけてそうな気がするし……。これはあえて地雷を踏みに行くか一発。「ジーマイン」のときには、かなりの勢いで吹き飛ばされてしまったけど、今回はどうでしょう。OVA「メルティランサー」の方は、よいデキでしたけどね。ただ原作に興味がないとつらいのかも……。キャラの生い立ちがわからないしね。（ち）

前の方のはみ出しでも書いたけど、編集部が5Fから6Fに引っ越ししました。まあ、それは心機一転がんばろうなだけなんだけど、問題がひとつ。コレまで5Fには2つの自動販売機があったんですが、今回、6Fには1つだけ。5Fに置いてきた自販機にあったUCCのブラックコーヒーがないのはもう？……ダメージ大きすぎ。コーヒー……まあ、電撃系のTVでおなじみのつかちゃんこと塚田（偉い）さんの机そばのコーヒーメーカーに大抵コーヒーが入っていることが判明。煮詰まっている分にはそれほど気にしないのでソレをさりげなく奪うことにした。上手くやらないと相手は電撃系ゲーム誌のかなり偉い感じの人なのでというか、偉いので、オレごときは鼻くそビーでナイナイされちゃうからな。という感じでオレとコーヒーの物語はそんな感じ。あと……最近のオレはめっきり『ペルソナ2』。楽しいよ。カジノもいけてるし。まあ、ベラベラ話しちゃうとプレイするときの楽しみが薄れちゃうから、あまり書かないようにしよ

◀山形県　知らぬ今井さん：戦士としては大きい方がいいんですけどね。なにかと。

◀千葉県　桐生新さん：着物は高いですからねぇ。チャンとしたモノを仕立てると特に。

◀滋賀県　R・Gさん：人間を召喚するってのはものスゴクパワーを使いそうです。

◀滋賀県　藤崎尚さん：ふぴん、なのですね。お兄ちゃんのデキが良いと……。

◀宮崎県　かんかるさん：いくら何でもスイカはないでしょう。おいしそうですし。

◀東京都　藤神哉也さん：師匠にしてもらったことはカンタンに忘れられませんからね。

◀京都府　保科葵さん：ムリっす。って言われちゃしょうがないです。笑。

◀兵庫県　オオタニさん：なんか、勘違いなんでしょうかねぇ？　それともっと複雑？

◀奈良県　ひろたかまつこさん：ものすごい威力なワケですね。って知ってたら使っちゃダメ。

◀神奈川県　ユドウフさん：笑。そ、そんなこと言われちゃったら……もう。

◀大阪府　平井孝臣さん：「首を切る」のがクリティカルの証ですし。

◀大阪府　雨宮五月さん：いつの間にか乗せられちゃう人っていますからね。

▲千葉県　有野由樹さん：ムキムキがダメですか。

▲福岡県　琴平日生さん：なんでもてるんでしょう？

▲新潟県　M子さん：師匠ですからね。歳取ってます。

▲栃木県　佐戸原ひろあきさん：ネクロマンサーは無敵？

▲東京都　風間アラシさん：かなえるために！　です。

▲神奈川県　仲十泉さん：色がものすごいんですかね？

▲神奈川県　ゆりさん：策士なワケですね。

▲滋賀県　仙鉄さん：お仕置きなのです。

▲岡山県　藤本Rさん：今はまっているだけで攻撃？

▲埼玉県　ヨシキチマルさん：なれますよ。恋でもすれば。

▲北海道　乃亜さん．女神も大変なんですねぇ。

▲北海道　哀原斑さん：割り切り方がお見事？

▲北海道　TOMYさん：女性ホルモンはいりませんか？

▲徳島県　宇海茂さん：目つきの悪い女の子？

▲長野県　貴音しゆりさん：パワードスーツは复漫ですし。

▲神奈川県　十五夜皐月さん：お茶会中ってのが○です。

▲三重県　てふさん：その巨大な鎌で魂を絶つ……。

▲滋賀県　ごぢりさん：マント以外は制服？

▲東京都　祥人さん：ものすごく怖そうなのでステキです。

▲愛媛県　風天さん：足にタイヤがついてるんですか？

▲福岡県　いちがやまみさん：いつか痛い目に……。

▲東京都　樹村Sさん：物腰柔らかいのが厄介。

▲東京都　水都かりんさん：力の強い奥さんは定番です。

▲愛知県　名古屋の妹さん：何となくコレクションが○。

まんが／埼玉県　高橋まさる（そりゃあ……フルフルしたくもなるってもんです）

◀秋田県　河馬さん：いろいろ思うところがあったんですよ。これまたスゴイのと結婚するワケが。

◀岡山県　藤本Rさん：世界を作り出すっていうのが特に楽しそうですよね。

◀石川県　蒼月花藤さん：ティファとユフィの顔が特に楽しそうでいい感じです。

▲宮崎県　霧島あゆみさん：キグルミっていうのにもそそられますねぇ。一気にギャグになってステキすぎです。

今まで使っていたノートPCの調子が悪くなったので、修理に出したいけどその間仕事にならない。それなら……というわけで、ついにVAIO－C1Sを買いました。もっと大きなノートやディスクトップでも良かったんですが、今のノートが修理できたら仕事には引き続きそれをメインに使おうと……VAIOは家や出先用に買いました。小さいクセに性能は、今まで使っていたノートよりすぐれているからびっくり。さらに私が買った次の日に（ハ）さんまで、同じものを買ったのにも2度びっくり（笑）。それはそうと、買ったVAIOの旧型をヒゲ副編の倉西さんも使っていたので、「やあ、これで仲間ですな」といったら、「いいや、敵」と言われてしまいました。ひどいです。（う）

プリンタ、スキャナ、デジカメと、うっかり衝動買いしたものは現在どうなっているのか？　その謎を明らかにしましょう。まずプリンタは現在のパソコンでは動かず。付属品は全部捨ててしまったのでどう対処していいか分からず。スキャナは漫画本の台。ケーブル紛失につき現状ではただの箱。デジカメはうっかり踏んで嫌な音がしたりなんかもしましたけど、取りあえず使える模様。しかし、外で撮影はおろか、外に持っていったこともなし。イベントに持っていくのも忘れたし、別に外で撮りたいものなんてないからなぁ。てなことで、無駄!!　全部無駄!!　やはりただの無駄使いであった!!　これでいいのか!?　取りあえず邪魔だからなんとかしたい。動くだろうから捨てるわけにもイカンし。困った!!　（ほ）

まんが／栃木県　ソヨカ（というか……わかられても……）

GMCD News

今回のオススメは、「フェイバリットディア ノーザンストーリーズ」です。同名PSソフトのドラマCDで、ゲーム本編では語られなかった外伝的なエピソードが収録されています。　現在発売中

- 「フェイバリットディア ノーザンストーリーズ」￥3,000（税込）バンダイミュージックエンターテイメント　①
- 「アンジェリーク Radioドラマ2～ふしぎ★チェイサー～」￥3,000（税込）コーエー②
- 「ドラマCD テイルズ オブ デスティニーVol.1」￥2,854（税込）ムービック
- 「Little Love Letter 6th MAIL 綾ヶ丘高校 日向さゆり」￥1,575（税込）ビクターエンタテインメント
- 「DJ☆CD テイルズ オブ デスティニーVol.2」￥2,854（税込）ムービック
- 「聖少女艦隊バージンフリート オリジナルサウンドトラック」￥3,059（税込）キングレコード
- 「ドラマCD テイルズ オブ デスティニー 天上編Vol.1」￥2,854（税込）ムービック
- 「ドラマCD テイルズ オブ デスティニーVol.2」￥2,854（税込）ムービック
- 「DJ☆CD テイルズ オブ デスティニーVol.3」ムービック￥2,854（税込）
- 「ドラマCD 東京魔人学園 退魔陣Vol.3」￥2,800（税込）ムービック

▶北欧をイメージさせる、荘厳な楽曲が印象的な1枚となっています。①

◀ラジオで放送されたドラマに加え、オリジナル続編ドラマも収録してます。②

ゲームソフト激論座談会

「なんかゲーム業界はイロイロあるみたいですけど、ボクのようなお金のない中学生はどうするのが良いと思いますか？　床部の人がうらやましくてたまりません」長野県　風来坊3さん：

魔：うらやましいだろうねぇ……。無駄に使ってるし。オレも中学生の頃にこんな大人がいると知ったらうらやましかったと思うし。

う：使いまくってるからね。本能のままに。オレ、VAIOのC1-S（ノートパソコン）買った。

ち：いいデスナァ。私はAV系に使っちゃうから。その辺は……でもそろそろ家でインターネット環境をチャンとする予定なのでお金使うことになるハズ。

魔：と言うことでオレラはみんなムダにお金を使っているってコトね。でと、お金のない中学生はどうするべきか。

う：我慢っすな。お金がないんだからしょうがないでしょう。借金しても返すあてはないんだし。

ち：最近は余り急いでプレイしなくてもOKな感じなので、ザ・ベストが発売されるまで待つとか。

魔：そもそもお小遣いだからなぁ。収入源が。厳しいよなぁ。DPSに増刊Dを買ったら無くなっちゃうっちゅーの。ドー考えてもゲームはお金のかかる趣味だよね。⬇

◀埼玉県　ちょこぐまさん：お金使いでがないですよね。全て。まあ、コレはコレでアリなんでしょうけど……何となく寂しい気がします。

それこそテニスとかだったら最初にラケットに2万円、靴に1万円ってつぎこんじゃったら、もう、それで2～3年大丈夫だよね。

ち：ゲームは毎月1本、5千円くらいはついつい使いたくなっちゃいますからな。

う：でも欲しいぞきっと。

魔：金持ちの友だちだな。で、そいつから借りて、速攻でクリアして返す。これだ。

う：それか。金持ちの友だちは多少イヤなヤツでも大事にしないとイケナイってコトだな。

ち：それもまた大事な人生勉強ですな。

「DCが値下げされたり任天堂のニューマシンが発表されたり、イロイロと動きがあるようですが、PSはどーなんですか？　もしも今年の冬に発売されるならそろそろ何か発表されないと……」北海道　森田那麻音さん：

魔：何かある！　と評判だった6月9日のPSアワード（この1年間で50万枚以上出荷されたPSソフトを表彰する会）だったんですが…次世代PSに関する情報は一切なし。全くなし。全然なし。

ち：なかったっすなぁ。

う：でもTGSで大発表会やるんでしょ？

魔：判ったのそれだけ。でもその後の新聞インタビューで久多良木SCEI社長が「9月17日からのTGS会場で実物のゲームマシンを⬇

公開します。価格、発売時期をその場で公表するかは判りません」と答えているから、まあ、TGSに行けば次世代PSがどんな形してるかはわかると。

ち：「7月に主要部品のLSIの量産、10月にゲーム本体の量産体制に入る見通しです」ともあるから、その予定だと年末にも発売できるんだろうけど「新ハードの登場に相応しいけん引役となるタイトルが必要。発売時期はそれらのゲームソフトの開発状況にもよります」だって。

う：なんちゅーか、突っ込む隙のない優等生なコメントですな。

魔：まあねぇ。その辺が他のゲームメーカーとSCEIの違いだよねぇ。まあ、とりあえず、今度のTGSでSCEIがいつもより巨大なスペースを確保しているのは確からしいんで、そこまで全部お預けってことかな。

う：ちぇ～。厳しいの。

ち：どんな形になるんですかな？

魔：そうだねぇ。ソニーの開発の生み出してくるモノって、デザインセンスだけじゃなくて、ユーザーインタフェース的にも優れてるからなぁ。PSのコントローラって持ちやすいじゃない？　PS発売前は、業界ではコントローラで任天堂に勝てる所はない、とまで言われてたのに。全然そんなことなかったもんなぁ。

ち：今度の次世代PSの本体もだけど、コントローラやメモリー⬇

◀東京都　山師さん：ハガキは前作のモノですが『インテグラル』でもこれまた渋いソリッド。どうせなら新作でも……良かったような。

カードにも要注目ですな。

う：あれ？　今のコントローラとかメモリーカードが使えるんじゃないの？

魔：使えるよ。っていうか、使えるようにするって言ってたけど…多分、次世代機専用の周辺機器も発売されるでしょ。って話。

う：そうならそうと言ってくれないと。

魔：だから言ったでちゅ！

う：遅いでちゅ！

「昔のゲームの快感ってもう、味わえないんでしょうか？　『ドラクエ』の次の街を見つけて、はあと一息つく感じとか、街に入る直前でやられて、最初の城に戻されちゃう悔しさとか。好きなんですけどねぇ」石川県　中本豹麿さん：

う：う～ん。難しいですなぁ。

魔：もう、今のゲームに慣れちゃってるからね。今さら、その頃のゲームバランスにされちゃうと身体がついていかない。

ち：リスクが大きいじゃないですか。当時のゲームって。リセットしたら全部消えちゃうし、戦闘で負けたらお金半分だし。当然セーブなんて無かったワケですからな。

魔：そうねぇ。今後そういった昔テイストなゲームが出てこないとは言わないけど、難しいだろうね。

う：ただのクソゲーと言われたり？

魔：……バランスって難しいから。でも、個人的にはもっとそういうソフトがでたらうれしいんだけど。

お笑い4コマ道場

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　次号でこれまたスゴイのよ！

▲東京都　じょ奈さん：ふるっ……。判る人は……内緒。

▲千葉県　アサヒナナミさん：完でしょう。終わるしか……。

◀広島県　水月ユーリさん：というか、完全にクマさんになってるんですけど。

◀岐阜県　高橋纂作さん：まあ、なすびと似たような感じでしょうか？　隠してます。

◀東京都　つぐみ美桜さん：やはりコレでしょう？　お姉さんですよ。どんな方にも！　甘いなゼル。

◀長野県　スっちょんさん：ものすごく差別を感じる今日この頃なのでした。めでたしめでたし。

◀群馬県　小川明さん：なーんてねじゃなくて！　マズイでしょう。なーんてねは。

◀東京都　ゆうじーさん：なぜ肉？　でも始まってみたら評判良いので安心です。名作劇場みたいだし。

◀滋賀県　仙蛙さん：ユーイチ……3身合体とかさせられちゃうんでしょうか？

◀宮城県　トモさん：変わりスギです。というか、こんなコト言わないし（笑）。ね？

▲富山県　泰斗さん：ベタベタのギャグですがムチャなのでOK。

▲兵庫県　＊いちご＊さん：持つところがついてるんですね。

▲和歌山県　綾小路柿麿さん：なにも琴音ちゃんに……。

▲神奈川県　ぬら1さん：まあ、犬でしょう。って雌とか雄は？

▲神奈川県　いっちーさん：そりゃ捕まりましょうとも。

▲兵庫県　もやしさん：笑。なかなか……なんですかねぇ？

▲東京都　スープさん：よく考えるとそうですよね。

▲愛媛県　ゆっきーさん：父さん、父さん、父さぁぁぁ～ん！

では、話を変えて今ハマっている『ペルソナ2』の話でもしましょう。『ソウルハッカーズ』についていた体験版より、よく喋るようになりました。戦闘の最初とトドメを刺したキャラが一言喋るのを初め、ボスキャラとの戦闘前はセリフをちゃんと喋るのです。今回もメインキャラクターたちがいい味だしていて、結構気に入ってます。メッセージウインドウの上に表示されている顔もコロコロ変わるので面白い（主人公まで変わるのにはびっくり……相変わらず無口なヤツですけど・笑）。戦闘はテンポがよく基本的にオートで進むので、楽しいです。合体魔法もゲーム中のイベントによってできるようになったりと、奥が深いです。ただ、個人的には3Dから2Dになったことで、ダンジョンではよけい迷いやすくなった気がします。多分これは慣れてないだけのような気がしますが、視点をグリグリ動かすため方向を見失いやすいためだと思います。この操作に慣れ、常に方角を一定に保っていれば迷うことはないでしょう……（たぶん）。　（う）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

編集部の引っ越しで机の場所が変わったので、ちょっと落ち着かない感じです。とはいっても、(魔)と(だ)さん、(ハ)さんと一緒のブロックというのは同じなのです。今まで後ろが壁だったため別に気にならなかったのですが、今度は後ろにたくさんの人がいるので何となく落ち着かないです。いつの間にか、誰かに「じぃ」と見られている気がして……。前にもましてHゲームができなくなりました(笑)。でも、冷蔵庫と電子レンジが真後ろにあるので、便利です。イスに座ったまま、冷蔵庫から物を取り出せたり、レンジでチンできるというのはなんかちょっとだけうれしい。全体的にいうと前いたスペースより狭くなりましたが、まぁそのうち慣れるでしょう(慣れるしかないって・笑)。うにゃ〜。 (う)

念願のVAIOも手に入れて、なんか調子のいい(う)です。私の買ったVAIOとヒゲ副編の人のものとでは、見た目は変わらないけど中身がだいぶ違うらしいです。やたら悔しかったらしく(笑)、今までにも増して「敵」呼ばわりされています。(ハ)さんも同じもの買ったのに……。(魔)もVAIOを持っていますが、彼の型番はC1R。私と(ハ)さんのはC1S。でヒゲの人のはただのC1……つまり、C1→C1R→C1Sの順に新しいらしいです。RとSはそれほど違いはないですが、ただのC1とC1Sとでは「雲泥の差(魔)談」ということ……。なるほど、ヒゲの人が悔しがるわけです。さて、これで「どこでも……インターネット計画」のお膳立ては揃いました。あとはプロバイダーと契約すれば、まさにどこへ行っても(いや、日本国内……プロバイダーによっては関東だけですが…)インターネットができます。まぁ、最近遠出することの多くなった私にはピッタリのアイテムと言えるでしょう(また、さらにお金がかかりますが・涙)。

PS拡張計画

ところで(ち)はいつのまにかPS編集部員ではなかったりします。お隣の編集部で仕事しているだけなのですがね。まぁ今後ともよろしくお願いする次第です。とはいっても、やること書くことがそう変わるわけでもなく、トホホなのは今まで通り。少しは成長せんと。次世代PSのお披露目は、9月に開催のTGSになるそうな(SCEI社長談)。そろそろ何か情報でもあるかなと思っていたのですが、まだちょっと先のようですね。しかしSCEIは、幕張メッセのTGS会場に、とてつもなく巨大なスペースを取るとのこと。何ともお披露目が待ち遠しいかぎりですな。量産がうまくいけば、年末に実際に手に取って遊ぶことも可能なのかもと、ちょっと期待してしまいます。はてさて、今後の情報をお楽しみに。

▲大阪府　榊さん：大事ですよね。細かい心配り。

◀富山県　すだこさん：大きいんですね。確かに頑張ってますし。ちょっと。

▲富山県　夕珠姫さん：あ、危ない気もしますが……。

◀青森県　天中殺さん：勝手に開くのは怖いです。何か入ってるとか……。

▲鹿児島県　葉桜麻未さん：いい感じですねぇ。マジメ？

◀埼玉県　風伯さん：マッサージ椅子に座ってってのはダメですか？　あ、ダメ？

クソゲーマー万才

赤い服と一緒に洗った、白いタオル、シャツ、その他いろいろピンク色に……。とほほ(涙)　(う)

編集部が引っ越しました。と、いっても同じビルの5Fから6Fに移動しただけですけど(笑)。その際、机の奥からいろいろ懐かしいゲームが出てきました。まずはFC版の『三國志Ⅱ』。箱と説明書、さらにはユーザーハガキまで保存状態は完璧でした(笑)。しかし、きっとバッテリーがもう無いでしょう。もう1つFCディスクの『ドラキュラⅡ』。このゲームはファンに言わせるとイマイチのデキらしいですが、私は好きです。簡単ですし(笑)。最後はSFCの『グラⅢ』。これは私のじゃない。誰の？

ケース無しの『グラⅢ』……いったい誰のなのでしょうか？　私は(犬)くんのだと思っていたのですが、本人は否定してます。不思議なこともあるものです。まだほかにも『闘神伝』が出てきたので、(ハ)さんやライターの小岩さんに「久しぶりにやろうか」と誘ったら「なつかし〜♥いいですよ」と快諾してくれたのですが、ものの数分で飽きたらしく「やっぱ、つまんない」って……。2人とも冷たいです(笑)。しかし、私の机の引き出しの中、引っ越しのため片づけたのですが、ほとんど仕事と関係ないものばかりでした。『ファイアーエムブレム』の攻略本はまだいいとしても、メガドライブやアーケードゲーム『ストⅡ』の基板、プラモデルなど……。いらないものを捨てたら、引き出しの中がスカスカになってしまいました。今まで物が増えるたびに「どこにしまおう……」と悩んでいたのが嘘みたいです。……さて、なにをしまおう。

▲宮城県　夏至さん：キャラはよかったんですけどねぇ。

まんが／岩手県　おば(シュウも所詮その程度の……ってぐはっ─　すみません、すみません)

▲秋田県　煌天人さん：好きな人にはバッチリなソフトですよね。興味ない人には……アレですよ。

▲新潟県　潤川ゆさん：メモリーカードのせい？

▲茨城県　よぴっこさん：難しいんですよ。ムチャクチャ。

▲栃木県　佐戸原ひろあさん：犬や猫食べちゃうんですよね。丸ごと。まあ、確かに人間もいろいろ食べますが

▲大阪府　しだのなにがしさん：ウラワザもてんこ盛りでしたからねぇ。レベルアップアイテムとか。

▲愛知県　恒星さん：これが進化して「G－ジェネ」になったわけですが…アクションは確かにアレはアレで。

他機種のことも話したい

いやぁスミマセン。すっかり忘れてしまって(う)には済まないことをしてしまいました。ワザとじゃないかって？　そんなことはあるかも。(ち)

(オシリに乾杯)に「コブン」等々。個人的には欲しい、全部。でもムリだ全部は。う〜ん。

パソコン買って何をする？

なんか周りの人たちが((う)と(は)の2人だけだけど)新しいパソコンを購入したので、くやしいオレ様です。なので、購入計画を発動！　ってもお金無いから、計画だけ。くそう……ローンか？　そうか？　そうなのか？　(魔)

さて、今、オレ様が欲しいのはMACかVAIOのタワー型のヤツ。ただ、MACはG3の新しいヤツはまだまだシステム＋周辺機器が不安定なので、とりあえずあと半年待ち。ということでVAIOのタワー、R70に決定！　なぜ、オレがコイツを欲しいと思っているかというと、製品として売られているパソコンの中では(自分で部品を買ってきて作り出すんでなければ)最強の映像加工マシンだから。DV(デジタルビデオ)の映像を劣化無くパソコンに取り込んで、プレミア(世界で一番有名な映像加工ソフト)でメキメキ加工。う〜んマイルド。アンテナつないで通常のTVをパソコンにビデオ録画もできちゃうしね。でも……実はこのTV番組は上手いこと加工できないのがネック(多分)。保存がMPEG2だから。ってわかんないね。そんなこと言われても。ね。すまん。

▲オレ様の欲しいVAIOのタワーマシン。欲しい欲しい欲しい欲し〜い!　のであ〜る。

▲京都府　高取健さん：短いですよね。スゴク。笑。

▲愛知県　久永あゆみさん：せっかく格闘向きなんですが。

▲長崎県　にいさまさん：でもあれ、色は全部毒キノコですよ。

▲滋賀県　太陽こころさん：まあ、そんなモノですよね。笑。

▲福島県　有澤タツミさん：時間かかるのが欠点ですけどね。

▲神奈川県　まじんさん：こういうソフトはハマルとばっちり。

雑学の王子様

「公国」と聞いて、まず「シオン公国」を思い浮かべてしまうのは、ガンダム世代の……。……在しております。では次回。

そういえば、吉祥寺のカプコン直営店に行ってきました。まぁ自分家の隣の駅なんですけど。吉祥寺に新しくできたLoftの地下にあるのだけれど、なかなか広い。ビデオゲームや筐体ものの数もさることながら、クレーン等のプライズものも多数配置されていました。グッズ売場もあり、東京ではココでしか売っていないという『トロンにコブン』関係商品(TGSとかで販売されていたもの)も置いてあったのですが、Zさんや(ハ)さんの持ってるコブンキーホルダーは売っておらず、ちょっとガッカリでした。あれはカワイイくて素敵なんだけどなぁ、欲しかったなぁ……。結局、弱すぎのアームに意地で千円かけて、ぬいぐるみを1個取ってきただけでした。トホホ。 (ち)

電撃床部

■魔王32才でっす：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はなんとなく改めましてのでっす。オッスじゃない。

■犬でっす：働くときは本当に良く働く彼。しかしPSアワード。ガッカリ。ずっとビデオ回してたのに。

■バオウ中里でっす：自分好みのゲームなら怖いモノなし。新パソコンの調子はどうですか（断定）？

■ほやへ田島でっす：卑劣なゲームプレイなら天下一。なんか、寂しいのか寂しくないのかわかんないな。

■うききでっす：楽しいからいいらしいが、「会社はよく寝れるわ」…どうかと思うぞ。

まんが／神奈川県 野村はーこ（カワイイです）・イラスト／岩瀬さとみ

◀岡山県 藤本Rさん：この2人（?）はものスゴイ勢いでモノを食べそうです。

▲神奈川県 鶏肉さん：男主人公は最初、女の子だと思われる率高いです。編集部でも。

▲神奈川県 相楽和泉さん：言いそうですねぇ。特にリノアはこんな感じな気がします。

▲広島県 水月ユーリさん：IIのデータ……継承するんでしょうかねぇ？ まあココまで来たら……。

▲山口県 笹倉たかせさん：ヘッドギアとか付ければいけそうですねぇ。いい感じです。

▲茨城県 沙羅双樹さん：刃物は怖いですけど……ソレはソレで大変そうです。

▲東京都 状況確認さん：もう、バリバリで楽しんでますよね？ 同時に2つゲットは羨ましいです。

▲長崎県 野分とまこさん：手で掴むだけでも痛そうですよね。さらに投げるなんて……。

▲静岡県 美作卑さん：きっとそろそろ新作が来ますよ。というか、来てくれないと。

▲埼玉県 ヒウラムトさん：みんな悩みバリバリですよ。ものスゴクバリバリ。過去が……。

▲山口県 ブッチさん：難易度…たまに高いんですよ。それがもう厳しいっていうか。

▲東京都 スティーブンさん：義兄弟は中国が本場ですからね。仲いいはずですよ。

▲広島県 大魔王さん：思いっきり『バイオ』系ですよ。拳銃の変わりに超能力って感じで。

▲京都府 木那はゆうさん：対戦とかできたら良かったんですけど……。いいゲームなんですが繰り返しに飽きちゃう人も……。

◀兵庫県 こんにゃく娘さん：最近判らないキャストって多いですよね。

◀愛知県 水浅葱姫さん：そりゃ怒られますね。というか、泣く。

◀埼玉県 みれい華月さん：きっとみんな内緒で読んでますよ。

◀福井県 はくたかさん：まあ、あんまり人気ないみたいで……あります？

◀福島県 （有）種屋さん：服脱ぐのは厚いからしいです。

◀鹿児島県 サイケここさん：赤犬じゃなくてもおいしそう……ですか。

◀山口県 葵咲良さん ハガキ描きながら電話は長くなりそうです。

◀栃木県 綾瀬七美さん：貸しっぱなし、借りっぱなしってありますよね。

◀埼玉県 化月まぐさん：お酒飲んだりして使い果たすよりはモノが残るからいい気もします。メモリーカード……値段安くならないんですかねぇ？ そろそろどうにかして欲しい気がします。

▲茨城県 綾崎涼子さん：バリバリにしゃべってますからね。いらんところでも（笑）。

▲兵庫県 清水麻子さん：『2』では変なヌイグルミが多いです。お金入れろっていう。

▲大阪府 せいろんさん：根本的に成長の仕方が違くなりますからね。やりがいあります。

▲京都府 ゆず21号さん：あまりにリアルな行動記録なのでした。笑。ステキです。

奴隷の趣味

本当の自分を知るのに、趣味はいい素材になります。ある程度、趣味を極めた人は客観的な目を持っているといってもいいでしょう。だからといって溺れっぱなしでもダメなんですけどね。ってなんとなく、（だ）のような語り口。 （魔）

「私の趣味は電撃系の雑誌を読むことなんですが、なんか、最近、電撃N64のだいめいさん＝（だ）さんを（魔）さんが嫌っている様な気がしてなりません。ケンカしてるんですか？」神奈川県 真北装蘭さん：

笑。いつもの趣味のハガキとは方向性が違いますが、お答えしましょう！ 実はオレ様の祖先と（だ）の祖先は源氏と平家のような関係でってウソ。ケンカしてないです。大丈夫。仲良しかどうかは……うそうそ。笑。まあ、真北さんのように電撃系の雑誌をいろいろ読んでいると、複雑に絡み合った人間関係が少し見えたりして、楽しいかなと思ってぇ～ん。って甘えてもダメ？ あ、そうすか。まあ、とりあえず、仲はいいですよ。とオレは思ってるけど……笑。身体壊していないけどね。最近。笑。

▲愛媛県 風天さん：大事ですよね。写真はウソつきませんし。練習にはピッタリです。

▲埼玉県 卯月レイヤさん：贅沢になっていきますからねぇ。ヤツラつけあがりますし。笑。

▲神奈川県 HALさん：かなり楽しそうです。自己分析は大事ですよね。

▲千葉県 桐生新さん：なにもこっそり行かなくても。笑。でもそれが楽しいんですけどねぇ。

▲大阪府 鯖田ユキさん：安いからいいですよね。Tシャツは変なの買っても後悔しないし。

▲千葉県 彩軌彼方さん：郵便局にドロー。タダだといいんですけどねぇ。お金かかります。

▲静岡県 美作卑さん：特徴って覚えてるようで覚えてないんですよね。難しいです。

▲佐賀県 オメガゼルさん：ジターリングは一時期はやってました。ヨーヨーは上手い人多いですよ。

……分で使うと、この2キャラは非常に楽しそうなんですよね～。それがますます悔しかったりして）。現在、対策を練っている最中です。あと、最近アーケードでプレイするのは『ステッピンステージ』。『DDR』みたいにパネルを足で踏むスタイルのゲームなんですが、『DDR』がパネル4枚なのに比べ、こっちは6枚（前2枚、真ん中2枚、後ろ2枚）あります。要するにSLGなんかでおなじみのヘックス状にパネルが並んでるわけですな。んで、ポイントは前、真ん中、後ろでそれぞれパネルが色分けされてるってこと。左右の関係なく、画面に表示されてるのと同じ色のパネルを踏めばいいっていうモードもあって、すっごくパフォーマンス向きです。極めれば、あるいは『DDR』以上にパフォーマンスが楽しいゲームかもしれません。あとは『ポップンミュージック2』。前作に比べて難しくなってる気はしますが、いい曲が多くてこれも非常に楽しいです。まだしばらくは音ゲーでも楽しめそうです、ゲーセン。 （平）

奴隷のどん

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■さとちーでっす：あいも変わらずパチンコ攻略中。というか、スゲー儲かってるらしい。ちっ。

■ちくちりでっす：皮肉を言うのが大好き。新しい編集部っていうか、古巣はどうだね？

■平吉でっす：もう……だからポケボー買えっていったのに。また原稿書くの忘れるし……。

■ハム彦でっす：VAIO……買って何に使うんだろう？ なんか謎。というか、複雑。

■だいめいでっす：ファンが多くて悔しいのでやっぱキライ。笑。続きは次号の電撃N64を読むベシ！

……まーたやっちゃいました。奴隷の原稿すっかり忘れて家に帰ってしまいました。深夜に気づいたので電車ももはやなく。仕方がないので休日に早朝出社です。相変わらずやってくれます、俺。というわけで早速ゲームの話。最近は、『ストⅢ3rd』にハマってます。相変わらず面白いですね『ストⅢ』。これまでの『ストⅢ』ではユンとケンをメインに使っていたんですが、『3rd』では、メインキャラを春麗（中パンチ色）にしてます。春麗を使うのは、『スト』シリーズで初めて。今まではなんか春麗ってお手軽キャラって印象があったので敬遠してたんですが、今回の春麗は動きは妙だし、微妙にテクニカルだしでかなり楽しいです。ちなみに現在SAは気功掌を使ってますが、そのうち鳳翼扇に変えるつもり。……もうちょっとうまくなったら、の話ですが。現状だとヤンとダッドリー相手にしたときの勝率が厳しめかな（ヤンは飛び込み中キックキャンセルの雷撃蹴がすごくヤだし、ダッドリーはしゃがみ強キックで浮かされると大ダメージ確定だし……。ただ、自

▲北海道　翼月のあさん：声、渋すぎです。『ベル2』の主人公も似てますけど。

▲岐阜県　鳴海さん：やはりセリフにグッとくるパターンが多いんでしょうか？

▲滋賀県　民てる戸さん：年齢って顔からじゃ判らないですよね。特にゲームキャラは（笑）。

▲長野県　櫻夜満月さん：チャンと出るでしょう。久々の正統派ファンタジーRPGっぽいですよね。

▲北海道　朝霧レイさん：『2』をヤルとなって「遊びやすいんだ」と思うこと間違いなし。

◀秋田県　河馬さん：それはラッキーですよ！大事にしましょう。押し花押し花。

◀滋賀県　仙蛙さん：主人公、そういえば、顔グラも少なかったような……。

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。

◀神奈川県　走馬あづみさん：ウキウキなんですかね？　バルトよりも楽しみにしてたりして。

◀高知県　真崎桐夜さん：かなりムチャな形してますよね。ブワッて。

▲岩手県　ののきさん：我々の日常とはものすごく違うでしょう。ソレは確かです。

▲神奈川県　藍色くじらさん：恋愛……の感情はいつ頃芽生えるんでしょうかね？

▲北海道　冬雪あむさん：ガンバりませんと。やりたいことがあるのなら！　なのです。

▲山口県　葵咲良さん：たまーにしかいないので毎号探すのは厳しいですけどね。

▲新潟県　星凪マギドさん：キャラの個性はかなりはっきりしてますよね。泣くし。笑。

◀青森県　くめた夏緒さん：キャラ選択とかもできればさらに○だったんですが……。

◀茨城県　浅田ひろさん：出会いはかなり彼女の思いこみ入ってますけどね。愛？

▲愛知県　名古屋の妹さん：どきどきですよね。コレがまさに死と隣り合わせの快感。

▲兵庫県　かけらさん：素晴らしきデスねぇなんか楽しそう。ココまでやれればOKでしょうね。

▲福岡県　銀狐さん：ありがとうございます。『アークⅢ』……またモンスター仲間でバリバリ？

▲愛媛県　矢野竜輝さん：今回のテーマソングは場所によって違いますからね。

▲埼玉県　小島要さん：まあ、主人公モテモテシステムはしょうがないことなんですよ。きっと。

◀宮城県　蘭丸さん：もし続編出たとしても、キャラもストーリーも入れ替えな気が……。

◀滋賀県　北大きしめんさん：それはちょっとヒドイかもしれません。気持ちは判りますが。

◀福岡県　来生循花さん：大丈夫なんでしょうか？　まあ、ゲームだともっと連続使用しますしね。大丈夫でしょう。

▼千葉県　赤木リヒコさん：そうですね。しんみりしちゃいますよ。マズイです。早くグッドEDを！

▼大阪府　昭嶋利子さん：欲しいです。あの終わり方は……気になってしょうがないですから。

▼山口県　いけむしさん：わかりやすいキャラ多いですよね。まあ、ソコが魅力なんでしょうね。

▲滋賀県　民てる戸さん：花粉症は大変ですから。一度なるともう……。

▲兵庫県　SATOMIさん：ねぇ。そうですよねぇ。そんなノリでしたし。

◀栃木県　マルガリータさん：ムリ……なんでしょうかねぇ？　まあ、そう言い始めたら『幽遊白書』はなんで全員分の外伝がないのかとか……。

どうしても忘れられないあのハガキ。

上手くいかない時ってのがあるもんで、今のオレはまさにそのピークを迎えていた。大学受験に失敗し、その発表の帰り道車に跳ねられ、退院後その傷跡を猫にかじられ、再入院、傷からバイ菌が入り熱が出て、さらに悪化。今夜熱が下がらなかったら「危ないかもしれません」とまで言われ、ギリギリで峠を越し、翌日、病院の手違いで盲腸の手術をされ、ニュースで大問題になり、いくつかの病院をたらい回しにされ、行き着いたのが犬猫病院で、手に肉球がついてる！　と喜んでハガキを描いてたら……「って夢か」。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation

Vol.112

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.163のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、7月8日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.109

①「新世代ロボット戦記BRAVE SAGA」トレーディングカードゲーム スターターパック
高橋慶多(群馬県)渡辺和紀(新潟県)生越由樹子(神奈川県)
②「テイルズ オブ ファンタジア」サイン入り台本+ドラマCD
福原幸穂(大阪府)伊藤脩(秋田県)
③「閻吹く夏～帝都物語再び～」大開運ピンズ
井上晋太郎(茨城県)浜松正(和歌山県)細野智美(神奈川県)
大古田若菜(北海道)小林謙太(長野県)原田絵梨花(北海道)
服部格(岐阜県)山本光則(和歌山県)森彩香(静岡県)
島崎泰治(長野県)山岡浩之(滋賀県)福田弓子(愛知県)
④「ファーランドサーガ～時の道標～」B2ポスター
金子貴英(香川県)田中雅也(徳島県)青山貴司(三重県)
大牟礼由起子(千葉県)石田靖大(神奈川県)
⑤「エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～」B2ポスター
篠田絵美(新潟県)藤井悠人(広島県)倉林史明(埼玉県)
渡辺崇(神奈川県)木山義隆(兵庫県)
⑥「エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～」妖精さんぬいぐるみ
柴田秋生(奈良県)谷口祐子(兵庫県)津田秀憲(福岡県)
⑦「有限会社地球防衛隊」極秘設定資料集
車塚崇(埼玉県)小屋雅浩(岐阜県)竹中進悟(京都府)
丸谷哲也(島根県)飯田浩之(鳥取県)
⑧「オメガブースト」オリジナルキャップ
樋口潤一郎(神奈川県)久保孝史(徳島県)萩原晶久(群馬県)
齋藤篤史(秋田県)温井崇友(大阪府)
⑨PSソフト「エースコンバット3 エレクトロスフィア」
青木大輔(福井県)伊藤英憲(愛知県)藤原薫(鳥取県)
⑩PSソフト「新時代劇アクション 羅刹の剣」
松川奈奈子(福岡県)志村恒夫(千葉県)田中信竹(長野県)
⑪PSソフト「マリオネットカンパニー」
笹原正浩(富山県)矢作健一(東京都)稲葉聡(東京都)
⑫PSソフト「ビートマニアAPPEND GOTTA MIX」
安井佐智(滋賀県)出戸咲子(岩手県)大坂百合子(青森県)

【1】P163から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④予備校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。
【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。
【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特報]リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ②[特報]リアルロボット戦線 ③[特報]BRAVE SAGA2 ④[特報]バルディッシュ ⑤[特報]ウイニングポスト4 ⑥[攻略]スーパーロボット大戦コンプリートボックス ⑦[攻略]ペルソナ2 罪 ⑧[攻略]メタルギアソリッド インテグラル ⑨[攻略]Racing Lagoon(レーシングラグーン) ⑩[攻略]エースコンバット3 エレクトロスフィア ⑪[攻略]俺の屍を越えてゆけ ⑫[攻略]SPRIGGAN LUNAR VERSE ⑬[攻略]モンスターコンプリワールド ⑭[攻略]サルゲッチュ ⑮[攻略]メディーバル～甦ったガロメアの勇者～ ⑯[攻略]UFO-A DAY IN THE LIFE- ⑰[RPG]聖剣伝説 LEGEND OF MANA ⑱[RPG]ワイルドアームズ 2ndイグニッション ⑲[RPG]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 ～不思議のダンジョン～ ⑳[RPG]かえるの絵本～なくした記憶を求めて～ ㉑[RPG]ヴァンダルハーツII～天上の門～ ㉒[RPG]DEWPRISM(デュープリズム) ㉓[企画]グランディア ㉔[連載]速報! PlayStation Award 1999 ㉕[連載]DPSソフトレビュー ㉖[連載]電撃PSコロシアム ㉗[連載]4色奴隷 ㉘[連載]電撃プレイクエスチョン ㉙[連載]ウラワザ データベース ㉚[連載]まんが はじめて物語 ㉛[連載]電撃コラムス ㉜[連載]PSの奴隷 ㉝[新作]トロンにコブン ㉞[新作]DINO CRISIS ㉟[新作]実況パワフルプロ野球'99開幕版 ㊱[新作]ジョジョの奇妙な冒険 ㊲[新作]みんなのGOLF2 ㊳[新作]リモートコントロール ダンディ ㊴[新作]ルングルング～ドロシーの大冒険～ ㊵[連載]NEXT WAVE? ㊶[企画]ECHO NIGHT#2 ～眠りの支配者～ ㊷[連載]電撃PocketStation ㊸[連載]電撃NEWS STATION ㊹[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入してください。
【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った
【8】電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他
【9】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P224～225)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
【10】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。
①新作紹介記事 ②攻略記事 ③DPSソフトレビュー ④電撃PSコロシアム ⑤PSの奴隷 ⑥まんがはじめて物語 ⑦電撃ランキングステーション ⑧新作ソフトスケジュール ⑨広告

【11】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStationDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P224～225)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
【12】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【13】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G's マガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒月刊ファミ通DS ㉓月刊ファミ通64プラス ㉔ゲーメスト ㉕ゲーム批評 ㉖その他
★数字は右詰めで記入してください。
【14】電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【13】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、㉗とお答えください)。
★数字は右詰めで記入してください。
【15】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ(カラーを含む) ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。
【16】買おうと思っているゲーム機を【15】の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。
【17】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか? ゲームタイトルを1つ書いてください。
【18】「スーパーロボット大戦コンプリートボックス」は買いましたか?
①予約して買った ②予約せずに買った ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない
【19】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。
【20】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか?
①複数のコーナーに投稿したことがある ②電撃PSコロシアムに ③PSの奴隷に ④プレゼントに ⑤今回が初めて

電撃PlayStation 112号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.112

1 電撃PlayStation 100号記念オリジナル図書カード

（提供：メディアワークス） 10名

▲電撃ＰＳ通巻100号記念の図書カード。写真（左）のカバー付き。本誌でおなじみのお姉さんとポリタンのイラストが描かれたメモリアル品。

2 『輝く季節へ』グッズセット

3名

▲▶ヒロインたちが描かれた、ミニ時計、クリアファイル、Ａ３サイズのデスクマットの３点セット。
（提供：キッド）

3 『クリックまんが』クリアファイル

3名

◀今秋発売予定の新感覚デジタルまんが『クリックまんが』シリーズの販促用クリアファイル。
（提供：徳間書店インターメディア）

4 『SPRIGGAN LUNAR VERSE』ポスター&オリジナルマウスパッド

（提供：フロム・ソフトウェア） 10名

▲皆川亮二先生の描き下ろしイラストを使用した２点セットだ。

『'70年代風ロボットアニメ ゲッP-X』オリジナルグッズ

（提供：アローマ）

6 オリジナルZippoライター

3名

▲『ゲッＰ』のロゴ入り、オリジナル品。

5 オリジナルTシャツ

3名

▲白地にオリジナルプリントの入った、カッコイイＴシャツだ。

7 設定資料集

3名

◀登場キャラの未公開原画を含む設定資料満載のブックレット。

8 『ヴァンダルハーツII ～天上の門～』B2ポスター

10名

▲人気Ｓ・ＲＰＧの第２弾発売記念のポスターだぞ。
（提供：コナミ）

9 『あすか120% ファイナル Burning Fest.』B2ポスター

30名

▼14人のキャラを描いた、対戦ACTのＢ２ポスターだ。
（提供：ファミリーソフト）

PSソフト 各5名

今回はちょっとだけ増量してみました。夏も目前のこの時期にやり込んでほしい４本です。

10 『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』

▲新要素満載の人気A・RPGシリーズ最新作!!
（提供：スクウェア）

11 『メタルギアソリッド インテグラル』

▲総ステージ数300ものＶＲトレーニングをクリアできるか？
（提供：コナミ）

12 『あすか120% ファイナル Burning Fest.』

▲ついにあのキャラも参戦！シリーズの集大成的１本だ!!
（提供：ファミリーソフト）

13 『ジャージーデビルの大冒険』

▲５色のコインを集めて、不思議な世界をまわる３D・ACT。
（提供：コナミ）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.117（8月27日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

ブロッコリーが放つ今世紀最後の
超大作トレーディングカードゲーム
覚醒の乙女たち
アクエリアンエイジ
Aquarian Age
あづみ冬留
石田敦子
石渡太輔
ウエクサユミコ
内山まゆみ
うめつゆきのり
江崎稔
大貫健一
大張正己
思い当たる
角井陽一
金沢明
かなん
河村一朗
神崎らいむ
K2商会
コゲどんぼ
後藤圭二
ことぶきつかさ
近藤敏信
SAUTA
佐嶋真実
G=ヒコロウ
しらとりれいこ
大河広行
都築和彦
道満晴明
とがわはなまる
七瀬葵
はん
ひかゆ
平野俊貴
ひらのわたる
ポチコン
ぽよよん♡ロック
美樹本晴彦
水上広樹
やじるし
ゆめじキリコ
マルチ対戦型トレーディングカードゲーム
アクエリアンエイジ ～覚醒の乙女たち～
7月30日発売決定!!
種類全207種
スターターBOX 50枚入+ルールブック 1300円
ブースターパック 12枚入 400円
執筆者一覧
50音順・敬称略
©BROCCOLI
アクエリアンエイジホームページアドレス
http://www.aquarian-age.org/
発売元●株式会社ブロッコリー
〒177-0033 東京都練馬区高野台2-14-1
ユーザーサポート係●03-5372-6208【月～金(祝日を除く)10:00～17:00】
Digital Character's Festival
デジキャラフェスティバルII
開催時間 10:00～16:00
会場 池袋サンシャイン文化会館Bホール
主催 ブロッコリー
入場料 ¥500(当日券のみ。前売券は販売致しません。)
招待券 ゲーマーズ全店で¥3000円以上お買い上げの方に招待券配布。
招待券配布期間/5月22日～6月26日
1999年
6月27日
in
池袋サンシャイン文化会館Bホール
デ・ジ・キャラットの声優の真田アサミさんが来場!
デ・ジ・キャラットのライバルの名称発表!
そして、アクエリアンエイジのイベントなどを開催予定です。
みんな遊びに来てにょ
出展メーカー一覧 50音順・敬称略/5月10日現在
株式会社アニメイト
株式会社ESP
イチエイ物産株式会社
有限会社イマ・コーポ
イマジニア株式会社
有限会社HSプランニング
エフアンドシー株式会社
カードショップらしんばん
ギャザーズ バグ
株式会社ケーアイツー
株式会社コスパ
有限会社ツーファイブ
株式会社テイジイエル
株式会社ナムコ
株式会社バンプレスト
株式会社ビジュアル・ラボ
ベイ・クリスタル株式会社
株式会社ボークス
株式会社ボトムアップ
京商株式会社
株式会社新声社
日本コンピューターシステム株式会社
株式会社日本一ソフトウェア
ゲーマーズ
他メーカー多数出展予定。なお、上記の出展予定社は申し込み名であり、当日の出展名とは異なる場合がございます。
出展社、内容の詳細に関しては、5月末よりゲーマーズ各店で、ブロッコリーホームページ[http://www.broccoli.co.jp]では、随時告知致します。
■お問い合わせ先■
デジキャラフェスティバル事業部
東京都練馬区高野台2-14-1
☎03-5372-6210
【月～金(祝日除く)AM10:00～PM5:00】
©BROCCOLI

DENGEKI
SOFT STATION
電撃ソフトステーション
期待の新作満載
トロンにコブン
DINO CRISIS
実況パワフルプロ野球'99 開幕版
ジョジョの奇妙な冒険
みんなの GOLF2
リモートコントロール ダンディ
ルングルング～ドロシーの大冒険～　その他
イラスト／伊藤勇太

ゲームの進行システムから登場キャラまで！押さえておきたいポイントを徹底チェック!!

銀行強盗にコンテナ泥棒、遺跡荒らしは大得意！　トロンちゃんと40人のコブンたちが借金返済のために大暴れしちゃう究極のアクションバラエティ。今回は序盤の６ステージを紹介すると同時に、重要ポイントをピックアップして徹底チェックだ。

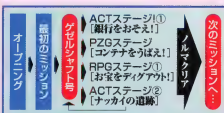
▲各ステージのショートストーリーも紹介だ！

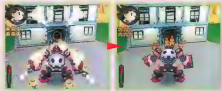
★ゲームの流れを覚えておこう★

オープニング → 最初のミッション → ゲゼルシャフト号 → ACTステージ!①［銀行をおそえ!］／PZGステージ［コンテナをうばえ!］／RPGステージ①［お宝をディグアウト!］／ACTステージ②［ナッカイの遺跡］ → ノルマクリア → 次のミッションへ…

ゲームスタートから中盤までは、左に紹介したチャートのように進行していくぞ。途中に設けられた４つのステージは、自由に選択することができる。得意なところから始めるか、また順番にクリアするかはプレイヤー次第なのだ。４つのステージに挑み特定のノルマをクリアすると、先のミッションに進むことができるぞ。

▲１つのミッションの中に複数のステージが用意されているのだ。

▲作戦会議でステージの攻撃目標が解説される。

★指揮弾システムがゲームのカギ★

指揮弾とはコブンたちを指揮する弾丸のこと。コレを発射すると、当たった場所にコブンが駆け寄って調べてくれるのだ。いろいろな場所や物、人や敵などに撃ち込んで徹底的に調査しよう。

▲入口に指揮弾を放つとコブンたちが家の中に突入！金品を強奪してくるのだ。ただしサボるコブンも……。

★船内、ポケステでコブンを育成★

ゲゼルシャフト号の内部にある特訓部屋やポケステを利用すれば、コブンを育成することができるぞ。そこでコブンを育成すると能力値がアップするほか、特殊能力に目覚める場合もあるのだ。特殊能力は大きく分けて２種類。戦闘で役立つものと、母艦内で役立つものがある。特殊能力によって発生するイベントもあるので、しっかり育成してみよう。

▲特訓はミニゲーム形式。クリアすればＯＫ。

▲ポケステを使って屋外でも育成しちゃおう。

私のためにしっかり働くのよ～っ♡

ロックマンDASHシリーズ

ゲーム序盤に体験する６つのステージを徹底紹介！　さらに前回に続きカプコンのプロデューサー、稲船氏のコメントも掲載だ。

ACT	トロンにコブン	7/22	▶カプコン ▶¥5,800
		▶MC（1ブロック） PS（5ブロック）、DS（AC非対応）	

序盤の6ステージを紹介!

スタートからノルマクリア後のステージまで、序盤の6ステージをまとめて紹介だ。左ページの〝ゲームの流れ〜〟に沿って進めていくので、そちらも見ながら読み進めていこう。

オープニングミッション

操作を覚えながら突き進め!!

ゲゼルシャフト号を建造するため、ロース・ホールモンから借金をしたティーゼル・ボーン。借金返済のためナッカイの遺跡を目指すが……。ここは基本操作をマスターしてからクリアだ!

◀借金返済を迫りグライド出現。

▶ここでひと通りの基本操作を解説してくれるぞ。

◀ラファールで襲ってくる。

◀敵も出現する。ショットで攻撃だ。

●可変式戦闘ロボット
ラファール

●稲船氏コメント 最初は簡単なんですけど…

序盤は簡単です。ただ目標の100万になる〝あと少し!〟という所が難しくなってるんですよ。現実でもそうですよね。もうちょっとを達成するのは頑張りが必要ですよぉ〜。

◀カプコン開発プロデューサー稲船敬二氏。

ステージをクリアすると

オープニングステージをクリアするとゲゼルシャフト号へ戻ることになる。そこから主役がトロンちゃんにバトンタッチ! 4つのステージから1つを選んで出撃していくのだ。

◀出撃前に母艦内を見回るように!

▶会話によってイベントも発生する。

ACTステージ!① [銀行をおそえ!]

銀行強盗を計画し、街に向かうトロンとコブンたち。しかし銀行は隣街だったことが判明! 手ぶらで帰るのも惜しいと考えたトロンは、街を襲撃する……。

邪魔な警官たちをやっつけて5万ゼニーをかき集めろ!!

このステージでは街を襲撃して5万ゼニーを集めるのが目的。邪魔する警官たちを蹴散らして民家を次々に襲っちゃおう。一定時間が過ぎるか、目的を達成するとデニッシュが登場するぞ。

◀しばらくすると警官がゾロゾロ現れる。

▼パトカーを持ち上げて投げたり、ショットを使ってバシバシ攻撃だ。

デニッシュ登場!!

▲◀デニッシュを倒せばクリアだ。

コブンたちのアクションにも注目!!

画面左上には引き連れているコブンの数と状態が表示される。コブンたちの状態は表情の変化で読みとることができる。いくつかのパターンの中から、ここでは3つを紹介する ぞ。よく覚えておこう。

▲戦利品を持ってるときは表情がニコニコになる。

状態によって変化

●平常時
◀待機中の状態。指揮弾を使って命令できる。

●攻撃時
◀敵に指揮弾を撃ち込むと、このように変化。

●行動不能
◀何らかの要因で行動不能のとき。命令不可。

個性的な登場キャラたちを紹介だ

ゲーム中に何度も登場するメインの8キャラを徹底チェックだ! 4コママンガに応募する人はこれも参考に仕上げてみてね。

わ〜い勢揃いだ!

空賊ボーン一家

世界に名を馳せる大空賊……になることを夢見て活動中の3兄弟と40人のコブン。母艦ゲゼルシャフト号を建造するため借金をしてしまう。

●トロン・ボーン
◀強気で負けず嫌いの長女。コブンたちに優しさを見せるような一面も。

●コブン
◀トロンに造られた一家の子分。トロンを母のように慕っている。

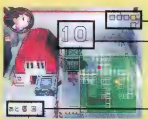
●ボン・ボーン
▲「バブー」としか話せない末弟。でもみんなは言葉がわかる。

●ティーゼル・ボーン
◀兄弟想いの長兄。借金のカタにロース一家に捕まる。

PZGステージ［コンテナをうばえ!!］

荷揚げされている品物をコンテナごと強奪する計画を立て、一行は港へと向かう。

港に置かれたオイシイ荷物はコンテナごとイタダキ!!

桟橋で待機している母艦までコンテナを運ぶPZG形式のステージ。ノルマとなっているＩつのコンテナを運べばクリアになるぞ。画面内の情報を確認しながら進めよう。

●入手したコンテナ
１つのステージには規定４つ、ボーナス１つが設定されている。

●移動できる歩数
規定＆ボーナスコンテナは持ち上げてから10歩しか歩けない。

●持ち上げられる回数
１つのステージでコンテナは８回だけしか持ち上げられない。

ボーナスも入手!

▼ボーナスは入手しなくてもクリアできるが……。

▶ルールに従ってコンテナを桟橋で待つ母艦まで運ぶのだ！

●補助機能もバッチリ!

一手前に戻したいとき、または最初からやり直したいときも安心！　便利な補助機能もバッチリ完備されているのだ。

RPGステージ［お宝をディグアウト!］

お宝が眠るとウワサされる地下洞窟への突入計画がスタート。だが洞窟は狭く、グスタフは入れない！　そこで別の方法で突入することに……。

指揮弾をフル活用してお宝を探そう!

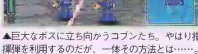
フェルケルを操作し、指揮弾を使って３人のコブンたちに命令を出しながら進めていくステージ。洞窟内には多彩なトラップや宝箱などがドッサリ用意されている。コブンたちを上手に誘導しながら注意深く探索だ。

▲指揮弾の発射方法はグスタフに乗っていたときと同じ。怪しい場所や宝箱を見つけたら発射だ！

◀コブンたちを誘導して仕掛けを解除。

▲カメラ内蔵の小型ヘリを使用。トロンはグスタフから３人のコブンに指令する。

▶発見したら指揮弾を発射して調べよう。

▲巨大なボスに立ち向かうコブンたち。やはり指揮弾を利用するのだが、一体その方法とは……。

●稲船氏コメント トロンちゃんは高飛車なんですよ(笑)

ＲＰＧステージではコブンたちだけ洞窟に行かせて自分は行かないんですよ。なぜかっていうとコワイから(笑)。それでコブンたちに「あっち調べろ～」、「こっち行け～」って命令する、わりと高飛車な女の子です。

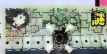
ACTステージ②［ナッカイの遺跡］

何度でも探索できるフリーダンジョン！最深部には何が…

兄ティーゼルが探していた秘宝を求め、トロンたちは再びこの地に降り立つのだった……。

▶何度でも挑戦可能なフリーのACTステージ。この遺跡には本当に秘宝があるのか!?

◀奥に進むと敵に遭遇。やはり秘密がありそう……。

警察

街の治安を守る正義の味方。主に「銀行をおそえ！」のACTステージに現れる。武器はピストルが中心なので怖がる心配はなさそう。

●デニッシュ・マーマレード
▶職務に忠実な正義感の強い女性。トロンを執拗に追う！

ロース一家

行く手に立ちふさがる宿敵。悪どいやり口でのし上がってきたヤミ金融業者で、ボスはロース・ホールモンだ。

●シタッパー
◀ロース一家で使用されている"コブン"。悪口やサボリが得意。

●グライド
◀ロースの部下で借金の取り立て責任者。なぜかオネエ言葉でしゃべるぞ。

●ロース・ホールモン
◀ティーゼルが借金をした相手。ロース一家の親玉だ。

ACTステージ③[動物を捕まえろ!]

牧場で飼育されている動物たちを強奪するためにやってきた一行。さっそく仕事に取りかかろうとするのだが……。

▶クリア条件は動物を捕獲すること。捕獲数は画面右下に表示されるぞ。

◀邪魔者たちを倒しながら指定された動物を捕獲だ。

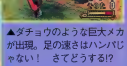
牧場を襲撃して、ブタ、ウシ、ウマを強奪だ!

最初から選べる4つのステージでノルマを達成すると、このステージに挑戦できるぞ。ここでの目的はブタやウシやウマの強奪だ。捕まえたい動物に指揮弾を当て、コブンたちを誘導して捕獲していこう。邪魔者が現れたらグスタフで攻撃し、コブンたちを援護だ。ノルマをクリアできるかな？

▲逃げ回る動物たちは意外と素早い！よ～く狙って指揮弾を発射しよう。

◀動物たちを乗せるトラックを守りながら戦うことになる。激戦になりそう。

シタッパー見参!!

このステージにはロースー一家のシタッパーが現れ、かなり手の込んだ仕掛けを披露してくれるぞ。手早く倒しちゃうのもいいけど、やはりここはじっくり楽しみながらプレイするのがベストかな。

▲ダチョウのような巨大メカが出現。足の速さはハンパじゃない！ さてどうする!?

◀シタッパーを撃破！ このへんのセリフも超楽しいのだ。

●稲船氏コメント ライバルですね シタッパーは

牧場に行くとシタッパーが邪魔しに現れるんですよ。コブンとはそこでガーッ！ とやり合いますよ（笑）。やっぱりライバル的な関係になりますかねぇ。セリフとかも、けっこうイイ味出してますんで、かなり楽しめると思います。

トロンとコブンの 目指せ!! 借金返済! 兄弟救出作戦 4コママンガ大募集!

Vol.5

トロンやコブンたちの生活風景やコブン訓練時の様子、戦闘時のエピソードなど、いろんな場面を想像して描いた4コママンガを大募集！

応募のキマリ

●サイズ／応募にはハガキを使用。マンガは天地14cm、左右6cmの中で描いてください。●作品／必ずカラーで、色はできるだけ濃く塗るように。●記入事項／郵便番号、住所、氏名（ペンネーム）、年齢、職業、電話番号、枠外にマンガのタイトル。

採用者にはマグカップをプレゼント！

採用者には凝ったデザインの陶器製マグカップをもれなくお届けするぞ。

下剋上

◀福岡県 チンチンリンさん：なかなかイイ作戦だね。でも失敗したらコワイぞお～。

迷探偵コブン

◀東京都 KAZ虎さん：楽しい作品をありがとう。それぞれの表情も超グッドだ。

コブンは大切に…

▲埼玉県 チクゼンさん：けっこう恨んでるのね。プレイするときには注意しなくちゃ。

ディープな食卓

▲愛媛県 きんきょさん：ゲームにもありそうな場面だね。そんなにマズいカレーって…。

あて先はこちら！

〒101-8305 (株)メディアワークス
DPS「トロンにコブン 4コママンガ」係

元祖『ロックマン』がPSで発売決定! 緊急情報

1987年12月17日、FC版として発売され、いまなおシリーズを重ねている『ロックマン』。その記念すべき第1作から6作までがPS版として発売されることが決定だ！ 価格はそれぞれ￥2,800（税別）。8月5日から毎月1作ずつ発売される予定だ。乞うご期待。

手に汗握るバトルが再び!!

作戦開始、迫る。戦慄のパニックホラーに急接近!!

スパイチームの精鋭3人と恐竜との壮絶な戦いを描いたパニックホラー『ディノ クライシス』もいよいよ発売直前となった。今回はゲームのオープニングムービーをはじめ、すべての謎のカギを握る人物・カーク博士の詳細、そして、どう猛な恐竜を相手に、プレイヤーのとるべき行動を徹底予測する！　要チェックだ!!

パニックホラー	ディノ クライシス	7/1	▶カプコン
			▶￥5,800
		▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)	

オープニングムービー公開! 満月の夜……アイビス島への降下作戦!

アイビス島への降下の際には、兵員輸送ヘリを使用。島の上空は気流が乱れていて、降下作戦を行うにはかなり危険な状態だった。「降下したらすぐ集合ポイントへ向かえ！」作戦は決行された。

精鋭スパイチームが潜入する
これがアイビス島だ!!

レジーナの所属するスパイチームは「実験中の事故で３年前に死んだはずのカーク博士が、ある孤島で実験を再開している」との情報を受け、そこへ潜入することになった。その孤島こそが、下のアイビス島だ。謎の研究施設を舞台に繰り広げられる戦いのあとには、やはりこの危険な島からの"脱出"が命運を分けることになるのかも？

彼の秘密の研究とは？

若くしてエネルギー工学の権威と呼ばれ、３年前のある実験中に死亡したとされていたカーク博士。自分の研究以外は目に入らない、自己中心的な性格で、善悪の観念も欠如している。「研究が実を結べば、地球に新たな時代が到来する」と彼はいっているが、突如アイビス島に出現した恐竜と彼の研究には、何らかの関係があるはず。

▲▼恐竜が徘徊するような場所では、博士自身も身の危険を感じているはずだが……。やはり研究のことしか頭にないのか？

▲レジーナたちは、倉庫のような場所でカーク博士を発見！

施設潜入直前…
彼らの胸中は？

プレイヤーのとるべき行動とは？ そして生き残るためには…？

『DINO CRISIS』の要注意ポイントを発売直前大予測!!

発売直前となった現在でも、ストーリー展開や、具体的なゲームシステムに多くの謎を残している『ディノ～』。ここでは、現時点で判明している情報をもとに、要注意ポイントを大予測する！

●レジーナ

◀背景までもがポリゴンで描かれたからこそ可能になった、映画的演出も要注目のポイントだ。

もちろん倒すこともできるが…

このゲームのポイントは、恐竜が出現した場合に戦うか、逃げるかだ。なんといっても敵は恐竜。倒すには多くの弾薬を必要とするだろう。通常弾の所持数を [illegible]

登場する恐竜の種類は？

今回の情報で、登場する恐竜の新たな種類が発覚。下の写真を見てもらえばわかるように、翼竜と超小型の肉食恐竜の存在が明らかになった。翼竜には空へ連れ去られたり、小型の恐竜にはワラワラと群がられた [illegible]

▲[illegible]ーナ。撃ち落とせるのか!?

▲施設の内外だけでなく天上からも出現するラプトル。一番ヤッカいかも！

◀登場する恐竜のなかでも [illegible]

攻撃方法も多様

恐竜たちの攻撃方法もバラエティに富んでいるのだ。恐怖!!

かみつき

◀無数の鋭い牙で、素早くかみつく。

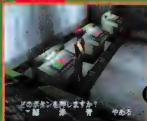
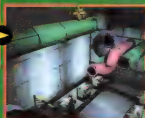
飛びつき

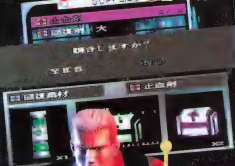
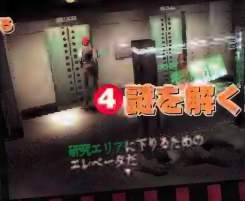
▶跳躍して飛びかかる！

尻尾はたき

◀ビュッと振り回してくる。背後も危険！

研究施設内外にある仕掛けは？

今までの情報から推測すると、基本的にはどこかで鍵を入手して扉を開けたり、仕掛けの謎を解いたりして、ストーリーを展開させていくのだろう。

この装置はいったい？

施設内には謎の仕掛けが多数登場。ここではその一部を紹介。

◀移動する手段に使う、次元転移装置か!?

▶毒ガス室らしい。レジーナはここで何を？

●リック
……た天才。

3 調合&改造する

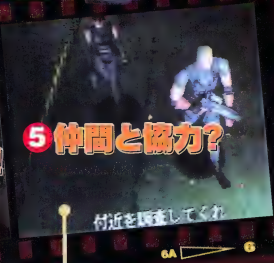
4 謎を解く！

5 仲間と協力？

アイテムを強化する意味は？

「改造」や「調合」もゲームの重要なポイント。……製可能。組み合わせしだいで、まったく異質のものにもなる？

……するアイテムの効果も変化するのだ。

「麻酔弾中++」

「協力」がストーリーの分岐に大きく関わってくる!?

常に仲間のことを思いやるリックと、任務のた……任務遂行が困難になってしまう、なんてこともあるかもしれない……

ほかにも仲間が？

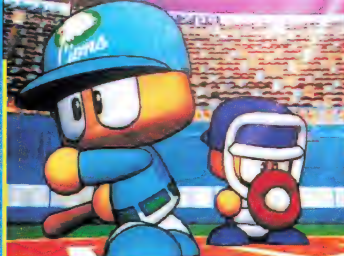
情報を伝えた人物が、潜入したままのはず。その人物とは？

◀島に降りたのは3人だけなのか？

●ゲイル

じっきょうパワフルプロやきゅう
実況パワフルプロ野球'99開幕版

SPG 実況パワフルプロ野球'99開幕版 7/22 ▶コナミ ▶¥5,800 ▶MC（2～9ブロック）、AC（DS対応）

サクセス社会人編を120%徹底紹介

やってきましたよ、サンプルロムが！　さすがN64版を作ったダイヤモンドヘッド制作。楽しすぎ、奥が深い!!　ということで、今回はサクセスをまるごと紹介。

社会人編の気になるオープニングをチェック!!

1 パワプロくんドラフトに指名されず

高校（大学）で野球部だったパワプロくん。プロ入りを夢見るが、無念！　どの球団からも指名されなかった。そして最後の希望をかけて、社会人野球に進むことに。

2 矢部くんとともに社会人野球でリベンジを誓う

会社に行く途中、同じ野球部に入ることになる矢部くんと出会う。ともにプロ入りを目指して社会人野球でがんばることを決意する。

◀スーツに野球帽＆スパイク（笑）。やる気満々ッス。

3 永遠のライバル猪狩今度は恋のライバルに!?

猪狩は父の会社、猪狩コンツェルンに就職。そして偶然にも、パワプロくんの先輩にひとめぼれ。ライバルなのは野球だけじゃない!?

選手作成「'99開幕版」はココが違う！

名前や利き腕といった、育成する選手のデータ入力にもいくつか変更点がある。まず新しいのが、大学卒、高校卒の選択だ。詳細はまだ不明だが、仕事や給料、初期能力に関係があるようだ。そのほかには、投手・野手ともにフォームや成長タイプが選べたりと、N64版「6」をベースに、PS版ならではのパワーアップがはかられている。

▼一本足は選べるけど、ほかの特殊なフォームは選択不可。

◀前回の紹介と違うところを見つけよう。

教えてパワプロくん サクセスって何？

サクセスとは簡単に言えば、ひとりの野球選手を育てる育成SLG。練習や試合で選手を鍛えて、最終的にプロ入りさせるのが目標。N64版では『4』から『6』までプロ2軍→高校→大学と3作があり、今回は社会人。彼女とデートしたり、仕事をしたり、楽しいイベントがあったりと、野球以外の部分がかなり多い。だから野球に興味のない人でも、何度も楽しめるのだ。

▲試合に出るためには、上司の評価なんて数値も関わってくる。

●仕事、恋愛、人間関係……そして野球 社会人パワプロくんの いそがしい1年間

最近の子どもはいろいろいそがしい。でも、社会人はもっといそがしい。右の表がパワプロくんの年間スケジュールだ。ほとんど毎月のようにイベントがあるけど、これは定期イベントだけ。ほかにも残業があったり、つき合いで飲みにいったり、人事異動があったりと、とにかくタイヘン。社会人には夏休みもないし…。ここでは、とくに重要なイベントを紹介していくぞ。

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
●新入社員入社	●マネージャー選び	●都市対抗野球大会予選 ●レギュラー発表	●都市対抗野球大会本大会		●日本選手権予選 ●レギュラー発表	●日本選手権本大会	●ドラフト ●社長面接	●クリスマス	●正月	●キャンプ	

4月 新入社員がやってくる

春……それは出会いの季節。不景気な時代だけど、中小企業であるパワフル物産にも、毎年4月には新入社員が入社してくる。もちろん野球部に入部する新入社員もいるぞ。女の子も入社してくるので、彼女のいないパワプロくんにはビッグチャンス。うーん、恋の予感♥

▶こんなヤツを採用するこの会社って…。

5月 野球部員大注目 マネージャーは誰にする?

キャプテンに頼まれて、マネージャー探しをすることになったパワプロくん。自分でマネージャーをやることもできるけど、練習ができなかったり、余計な体力を使ったりすることがあるので、ほかの人に頼むほうが得策だ。同僚の桃井凛や、先輩の嵐山美鈴にマネージャーをやってもらうことができるぞ。マネージャーによって違うイベントが起こるので、意外と育成に大きく関係するかも!?

▲美鈴はスパルタ。試合に負けたら怒られそう。
▶野球部のアイドル、やさしい凛ちゃん。たまに手作りのおにぎりを持ってきてくれるのだ。

6月～7月 9月～12月 試合は一発勝負のトーナメント方式

社会人野球の大会は1年に2回。トーナメント方式なので、初戦から手を抜けないぞ。予選を勝ち抜けば、次の月の本大会へと進むことができる。試合で活躍すれば評価が上がるし、能力もアップ。給料や女の子の評価も上がるかも!?

▲今回はスタメンに選ばれなくても、ベンチ入りのチャンスがあるのだ。

◀ポリゴン化され、画面がさらに見やすく臨場感アップ

運命のドラフトは3年め11月…

11月 これは恐いぞ 社長面接

11月には社長室で、ドキドキの個別面接。寿命が縮まりますな。ここまでで仕事と野球をちゃんと両立させていないと、会社をクビにされてゲームオーバーになってしまうのだ。いやはや、大人の世界はキビしいッス。

▲退部＝退社とは。顔の割に社長はキビしい。

12月 愛のクリスマス

ひとり者にとって、クリスマスほどつらい時期はない。しかし彼女がいなくても、女の子の評価が上がっていればデートに誘われるぞ。ここは彼女をつくる大チャンスだ。

▲あこがれの先輩が、デートに誘ってくれるなんて感激！　食事の後は深夜の公園で……。

2月 地獄のキャンプ

キャンプ地が選べるどうかは今のところ不明だが、キャンプ中には千本ノックなどの特別イベントが起こる。また、矢部くんと○×ゲームの対戦をする遊び心満載なイベントもランダムで起こる。

▲矢部くんごときには絶対負けたくない。勝てば何か特殊能力がつくかもしれないしね。

ギュッと圧縮 '99開幕版 ……最速版…… サクセス主要人物紹介

猪狩守
猪狩コンツェルンのエースで4番。野球は天才だが、仕事ができるかどうかは不明。今回も主人公のライバル。

大和球吉
[illegible]であり、この会社の社長。この人の評価が低いと、アッサリとクビにされる。無表情。

パワプロくん
[illegible]入りするのも、クビになるのもキミのウデ次第。矢部くんと同様に、喜怒哀楽が激しい。

矢部明雄
「～でやんす」が口グセのパワプロくんの親友。[illegible]

[illegible]
[illegible]れている。残業や新商品の開発を頼んでくるが、自分はあまり仕事ができないらしい。

嶋田栄作
野球部のキャプテンで係長。仕事をバリバリこなし、野球もうまい、みんなのあこがれの上司。でも…。

荷田
コーヒーと競馬が好き。仕事をしないでいつも窓際でコーヒーを飲んでいる。それでも一応、先輩。

嵐山美鈴
酒好きで酒乱。デートに誘うと必ず飲み会に。強気な性格だが、なかなかいい先輩。マネージャーにすると…。

桃井凛
入院していたため、2週間遅れで入社してきた同僚。矢部の恋心にはまったく気づかず、かなりの天然ボケ。

[illegible]エビータ
2年めの4月に入社してくる帰国子女。彼女になってくれるが、この顔とワガママに[illegible]ついていけるか疑問。

[illegible]スカウト
某プロ球団のスカウト。プロ入りできるかどうかは、この人の評価にかかっている。私生活は謎。

犬
なんのヘンテツもないただの犬。野球はできない。今回は矢部くんが神社でこっそり飼う。名前はガンダー。

バーのマスター
嶋田行きつけのバー「シュテーム」のマスター。口がうまく、ヘタに彼女をマスターに会わせるとヤバイかも。

看護婦さん
病院に行くと治療してくれる看護婦さん。N64版には、スゴイ秘密が隠されていた。[illegible]

●人生いろいろ、サクセスもいろいろ
いろいろできる、パワプロ史上最多

10のコマンド

今回のサクセスには、相談コマンドがなくなったけど、代わりに「買い物」や「出かける」などの新コマンドが追加され、コマンドの数は史上最多の10個に。ここでは全コマンドの解説と、そのコマンドに関係のある秘密イベントを公開。ちょっとだけよーん♥

休む

人間、疲れたら休まないとダメ。うまく休ませることが、選手育成の第一歩。やる気やタフ度がいくら高くても、疲れているとケガをするしね。力が回復。ムリをしないで、常に半分以上の体力を維持しよう。

約$\frac{1}{3}$も回復するぞ

練習

●投手

●野手

サクセスで一番多く使うコマンド。練習をして経験点をためなければ、選手は育たないぞ。練習前には必ず故障率をチェックして、ケガに注意しよう。また、練習メニューはほとんど変わっていないが、練習レベルの存在はまだ不明。

出かける

イベントで… → 行ける場所が増える

出かけるコマンドでは、会社の同僚や先輩、またはひとりで、いろんな場所に行くことができ……ことに、普段は相手が行く場所を勝手に決めてしまうのだ。はじめは8カ所にしか行けないが、イベントで増えることがあり、最高15カ所の場所に行くことがきる。また、時期や一緒にいる相手によって、同じ場所でもいろんなイベントが起こる……

◀行き先はアイコン形式で

通院

病気になったときにお世話になるのが病院だ。かなり良心的で、どんな病気も¥500で治療してくれる。ちょっと安すぎてアヤシイ。治るかどうかはランダム……アヤシイ。

◀医者ではなく、看護婦さんが治療する。

仕事

今回のサクセスは社会人編なので、野球も大切だけど同じくらいに仕事も大切。つまり練習と並んで、このコマンドはとても重要なのだ。仕事コマンドを選ぶと、ランダムで社長や係長の評価が上がったり、部長から新商品の開発を頼まれたりする。仕事のノルマを与えられたときや、新商品の開発をするときには、集中して仕事をやり、期限までに終わらせなければならない。もちろん仕事をがんばれば、給料や評価がアップするぞ。

▲イジワルな部長に仕事を押しつけられてしまった。評価と給料アップのため仕事一筋だ。

買い物

アイテムを買って

▶最初は貧弱。練習よりもお金をためたほうが◯。

最強装備だ!

これまた新コマンドの買い物。システムなどと同じく、選んでも行動……さまざま。装備しているアイテムが、育成に大きく影響しそうだ。ちなみに、ア……

▶選手のタイプによって、買う……

矢部くん秘密情報 社会のコワ〜イイベントがあるでやんす

新商品の開発に成功すると、ランダムで猪狩コンツェルンの社長、猪狩……との会食イベントが起こるでやんす。開発した新商品の販……するでやんすけど、まさかパワプロくんを猪狩コンツェルンに引き抜くなんてことはないでやんすよね。まったく、大人の世界はコワイでやんす。

◀ドキドキの……でやんす。

◀大企業、……と契約して……

矢部くん秘密情報 売っているアイテムが増えるでやんす

はじめにお店で売っているアイテムは20数種類。でも、たまに店員さんが、新しいアイテムの入荷を教えてくれるでやんす。めずらしいアイテムや、強いアイテムがどんどん増えるでやんす。ガンダーロボみたいに強くなれる、スーパーアイテムもあるかもしれないでやんす。ワクワクして、今夜は眠れないでやんす。

◀とても……でやさしい店員さん。サンキューベリーマッチでやんす。

能力アップ

練習でためた経験点を……下がる経験点がな……あり最重要ポイントだ。

……マイナスを計算

▲……けられるようになったのはウレシイね。

データ

パワプロくんのいろんなテータを……きるぞ。お店で買ったバットやグローブは、この画面で装備を確認できる。……だりもできるようだ。

チームメイト

▲投手陣はかなり貧弱。猪狩のような選手が入部してくれればなぁ。

◀野手はまず守備力を上げたい。攻撃力はウデでカバー……

システム

おなじみのAタイプか、簡単操作のBタイプにするか……コントローラタイプの設定はココ。振動ONにすれば、試合の臨場感もバツグンだぞ。また、メッセージショートカットのON、OFFもできる親切設計。ちなみに、セーブをしないで……

◀シンプルで高性能なシステム。お世話になります。

矢部くん秘密情報

音声入力もいい感じでやんす

システムでは音声入力もできるでやんす。入力というより、用意された名前を選ぶだけでやんす。でも、現役選手以外の名前もたくさんあるからOKでやんす。

▲ちょっとなつかしい外人選手の名前もあるでやんす。

OB選手も大充実

ホームラン競争もお楽しみいっぱい

サクセスではないけど、ホームラン競争でもおもしろいことがわかったのでお伝えしよう。ホームラン競争は、10球中のホームラン数や飛距離を競う『'98開幕版』から登場したモード。通常、現役選手やサクセスで作った選手を使うのだが、下の写真のように、なつかしのOB選手も使うことができるのだ。はじめは使える選手が少ないけど、？？の部分がかなりある。ホームラン10本のパーフェクトやスゴイ飛距離を出せば、王や長嶋などの超ビッグな隠れOB選手も出てきそうだ。

▶なつかしい名前がズラリ。お父さんも大喜び！

▲パーフェクトは超大変。アナログより、✚キーのほうがラクかも。

いろいろなオマケ選手が登場!!

電撃パワスポ

超ビックリ

ゲドーくんの正体はあの人だった！

矢部くんも読んでいる

4コマつき 開発者 愛のコラム

その1ダイジョーブ博士はどこへ行く？

特報!! コナミ公認サクセスチーム対戦企画「電撃パワプロ選手権」開催決定!!

待て!!続報

新キャラクターの対戦中の画面をついに入手!!

ジョジョの奇妙な冒険

今回も最新情報が満載だぜ！　オラオラッ

アーケード版を超えるクオリティとの前評判も高い、PS版『ジョジョ』。今回も、注目の新キャラクターの続報と、ウワサの「スーパーストーリーモード」の詳細を、カプコンから届いたばかりのPS版最新画面とともに大紹介していくぞ！　くらえ、オラオラッ!!

対戦ACT	ジョジョの奇妙な冒険	夏予定	▶カプコン
			▶価格未定
		▶MC（ブロック数未定） 2P対戦可	

▲▶ついに公開された新キャラの対戦画面。この必殺技は？　その性能は？　続報が入りしだい、順次お知らせしていくぞ。

これが新キャラ3人衆だ!!

ホル・ホース

◀原作では銃のスタンドを操る彼だが、格闘のほうもなかなか得意な様子。

アヌビス神に取り憑かれた ポルナレフ

◀グラフィックも危機迫る暴走バージョン。通常ポルナレフとの違いって？

ヴァニラ・アイス

◀なんとプレイヤーキャラとしても使用可能に!!　通常技も繰り出せるようだぞ。

気になるそのほかのキャラクターたちは?

原作の持ち味を生かしつつ、見事にカプコン流にアレンジされた上記の3人。使用可能キャラは、前号で名前だけ紹介したマライヤと合わせて総勢14人となった。あの『ZERO3』の前例を考えると、登場キャラはまだまだいそうな気もするのだが……？

▲キミが承太郎となって。彼らの旅の軌跡を辿っていく。目指すは、宿敵・ディオ！

「スーパーストーリーモード」にまたまた"秘密"を発見！

PS版『ジョジョ』の最大のウリとなるのが、この「スーパーストーリーモード（以下、SSM）」だ。アーケード版でも、原作中のエピソードを絡めた中間デモがファンには感涙モノだったが、この「SSM」では、操作キャラや対戦の組み合わせも原作に準じたものになるようで、より忠実に第３部のストーリーがつづられることになりそうなのだ。また、対戦ＡＣＴで再現できない戦いなどは、ミニゲームという形式を取るなど、とことん原作のノリにこだわったものにもなっている。そして今回、新たに公開されたのが、「ジョジョアビリティ」と名付けられた謎のキーワード。はたして、これがゲームにどう関係してくるのか？　入手した情報をもとに、下で検証していくぞ。

ディオもかく語る……

▲アーケード以上の興奮が待っている「SSM」。これで燃えずして、何がファンか!?

今回のキーワードは「ジョジョアビリティ」だッ！

……で「ジョジョアビリティ」ってナニ？

ひと言でいうと、「ジョジョアビリティ」とは、「SSM」で得られる「経験値のようなもの」らしい。また、スーパーコンボを決めたり、素早く敵を倒す、などの華麗なプレイをすると、より多くのアビリティが獲得できるのだ。カッコイイ戦い方にこだわるほうが、なんとも「ジョジョ」っぽいといえる。

▶[illegible]いいというわけではない。

◀[illegible]

▲[illegible]「ZERO3」の「ワールドツアーモード」を彷彿とさせる。

「ジョジョアビリティ」が増えるとどうなるの？

「ジョジョアビリティ」が増えることによる特典については、残念ながら明確な情報は入っていない。ただ、「ZERO3」の「ワールドツアーモード」という前例から考えても、さらにゲームを楽しくしてくれるものであることは間違いはなさそうだぞ。期待しよう。

▲新キャラを使用可能にする条件だったりとか？

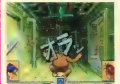
▶操作キャラに関係なく、たまったジョジョアビリティは持ち越されるらしい。

▲「アビリティ」というからには、対戦時のキャラの能力に関係しているのか？

そして新たに追加された3つのミニゲーム!!

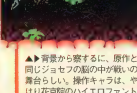
ダービーとのカードゲームなどのほかにも、新たに3つのミニゲームの存在を確認！　これでまた、3人のスタンド使いが登場することに!

もぐら叩き

▶▼画面内を動き回るオランウータンにカーソルを合わせて、オラッとパンチをヒットさせよう！　敵も負けじと鉄パイプを投げてくるので、素早い動きでかわしていくのだ。

原作では、承太郎たちの乗った小さな船をスタンドで巨大化させたストレングスのスタンド使い、名もなきオランウータン。奴を捕まえるのが、この「もぐら叩き」ゲームだ。

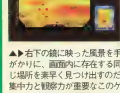
Vs ストレングス　イタズラな猿を叩きのめせ！

横スクロールSTG

ステイーリーのダンが操る極小のスタンド「ラバーズ」との戦い。いきなりゲームの雰囲気が変わってしまうが、本格派の「横スクロールSTG」なのだ。

▲▶背景から察するに、原作と同じジョセフの脳の中が戦いの舞台らしい。操作キャラは、やはり花京院のハイエロファント。

Vs ラバーズ　もっとも小さなスタンドとの戦い

?????

名もなきスタンド使いの操る、灼熱の光線を放つスタンド「サン」。砂漠に隠れた男を見つけ出す、間違い探し風のゲームである。

▲▶右下の鏡に映った風景を手がかりに、画面内に存在する同じ場所を素早く見つけ出すのだ。集中力と観察力が重要なこのゲーム。対戦ACTの腕だけでは、「SSM」はクリアできない？

Vs サン　気分はまるで間違い探し？

キャラもコースも一新！ これが『みんゴル2』だ!!

約200万枚という大ヒットを記録した『みんゴル』。その待望の続編『みんゴル2』の新情報をお届けだ。今回は、新たに判明したキャラやシステムを中心に紹介していこう。操作感は前作とほとんど同じだから、今のうちに『みんゴル』を復習しておくといいかもね！

SPG みんなのGOLF2	7/22	▶SCEI
		▶¥5,800
	▶MC(2ブロック)、PS(ブロック数未定)、MT、4人対戦可	

個性豊かなキャラが登場するぞ！

球筋や最大飛距離がキャラによって異なるのは前作と同じ。コントロールしやすいストレート系のキャラを使ってゲームシステムに慣れたら、高い能力を持つフェード＆ドロー系のキャラに挑戦してみよう！

ストレート系 ボールがまっすぐ飛んでいくため、弾道を予測しやすい点が魅力。ミスショットをしても基本的に左右にブレるだけなので、フォローも楽。

フェード系 左方向に打ち出したボールがググッと右に曲がり、そのまま目標地点目掛けて飛んでいくぞ。

ドロー系 フェードの逆で、左に曲がっていく球筋。クセはあるが、使いこなすことができればかなり強力。

『みんゴル2』の気になるシステムをチェック！

本誌Vol.109で行なった、『みんゴル2』ディレクター・玉置さんへのインタビュー。その場では明らかにされなかったシステムについて、いくつもの新事実が判明したので紹介していこう。キャラやコース以外、変わったところはあまりなさそうに思えたけれど、実際にはさまざまなパワーアップを果たしていたのだ。ファンならずとも要チェックだぞ！

チェックその1 どんなモードがあるの？

好きなコースで練習する「トレーニング」、自由にコースを回る「ストローク」、トーナメントに参加する「ツアー」、対戦用の「マッチ」や「VS」など、豊富なモードが用意されているぞ。自分のプレイぶりをチェックできる「データ」等も充実している。

▶たくさんのモードが用意されているぞ。

ホームページ

▶Q&A形式のテクニック紹介があるから初心者でも安心！

VTR

◀スーパーショットを再生するモード。上書き禁止を指定できるようになった。

難関コースがキミを待っている!

用意されているコースは全8種類。すべてが新しいコースなので、前作をやり込んだプレイヤーでも新鮮な気持ちで挑戦できるぞ。『みんなのカントリークラブ』を除く各コースは、それぞれに難易度設定がされており、ここで紹介している5つは初級から中級レベルのコース。これより難しいコースが2つもあるなんて、攻略のしがいがあるよね。

前作のパターゴルフに代わり こんな楽しいコースが入ったぞ

みんなのカントリークラブ

9つのショートホールから構成されているミニコース。すべてのホールでホールインワンが狙えるので、ついつい力が入ってしまうのだ。ニアピンアベレージ（1打目の、カップまでの平均距離）も表示されるから、最終スコアではなく、この数字で競ってみるのもおもしろいぞ。

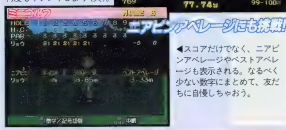
スーパーショットが気持ちいい!!

▲残り距離によってウルトラ、ミラクルといった表示が出る。

ホールインワン!!

▶やっぱり目指すのはこれ。何度もリプレイしよう（笑）。

ニアピンアベレージにも挑戦!

◀スコアだけでなく、ニアピンアベレージやベストアベレージも表示される。なるべく少ない数字にまとめて、友だちに自慢しちゃおう。

しおさいカントリークラブ

フェアウェイや花道（フェアウェイからグリーンへ続くエリア）が広く設定されているので、初級者でも安心して楽しめる。日本ならではの四季の美しさにも注目。

おおわし岳カントリークラブ

コースのそこかしこに大きな起伏がある丘陵コース。ボールの落としどころを間違えると、ナイスショットしてもピンチを迎えることに……。冬の雪景色が美しい。

しらかば高原カントリークラブ

白樺がたくさん植えられている林間コース。グリーンが丘の上にあるホールも多いので、正確さが求められる。グリーンの芝目が強く設定されている点にも注意。

エメラルドリゾート

南洋の小島に作られたリゾートコース。どこまでも広がる青空や遠くから聞こえる波の音、立ち並ぶヤシの木が南国ムードを高めてくれる。ヤシガニもいるぞ。

スコーピオンバレー

砂漠地帯の中に作られた、バンカーとサボテンが目立つコース。点在する深いスポットバンカーに入れてしまうと、パーを取ることすら難しくなる。上級者向けだ。

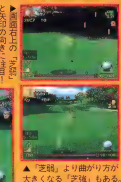
チェックその2 ショット方法は『みんゴル』と同じ?

基本システムは変わっていない。飛距離をアップさせることのできるパワーモード、グリーン周りからの最大飛距離を一定にするアプローチモード（種類が増えた）も、もちろん使えるぞ。パッティングモードも10メートル、20メートル、30メートルの3種類に増えたのだ。

▲特定回数だけ使用できるパワーモードも健在。

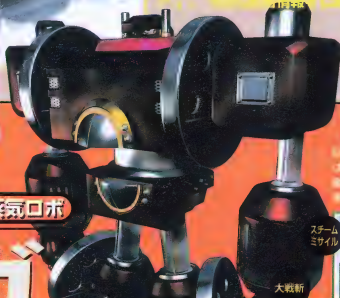
◀アプローチモードは60ヤード＆30ヤードの2タイプ。

チェックその3 グリーン上の表現は変わった?

グリーンは、ワイヤーフレーム表示の3Dタイプから、傾斜のない2Dタイプに変更された。表示されるのは芝目の向きと強さだけ。シンプルになったぶん、わかりやすさはアップしたが、簡単になったわけではないのだ。

▶ワイヤーフレームでなくなった分、見た目はすっきりした。

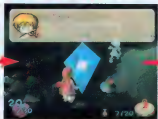
▶画面右上の「芝弱」と矢印の向きに注目!

▲「芝弱」より曲がり方が大きくなる「芝強」もある。

鋼の巨人たちの激突!
ヴォーダンに次ぐ鶏野警備隊の新戦力!
2体の仲間ロボット+αを紹介!!
原子力ロボ
ライオネル
アトミックシールド
アトミックブレス
▲腕から放射した熱線が敵の装甲を溶かす!
飛行!
リモートコントロールダンディ
3D・ACT
リモートコントロールダンディ
7/22
▶ヒューマン
▶¥5,800(予)
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)
PS(ブロック数未定)
ストーリーが進むと出撃ロボットが選択できる!
蒸気ロボ
ガレス
スチームミサイル
大戦斬
変形!
資金総額 500億円
出撃費用 50億円
ジェットロボ ヴォーダン

アイテム作りが楽しいホンワカAVG

ゲームの舞台は、誰もが知っているオズの国。しかし『ルングルング』のドロシーがやってきたのは、色や音、時間が失われた世界だった。プレイヤーは主人公の少女ドロシーとなり、カンザスに帰る方法を探すためにオズの国を解放していくことになるぞ。何の力もないドロシーの力強い味方は、魔法の壺「ゴッチャ」。ゴッチャに素材を渡すことにより､ドロシーは魔法のアイテムを作り出すことができるのだ。作ったアイテムは、呪いの解放や住人とのコミュニケーション、また次のアイテムを作るときの手助けに、いろいろと役立ってくれるぞ。どんどんアイテムを作って､世界の謎を解き明かそう！

色も音もなく時も止まった「オズの国」を解放しよう!!

▲ゴッチャに教わった通り、必要な素材を拾い集めてアイテム合成に挑戦！

▲できあがった「魔法の青ペンキ」をクリスタルに塗ってみよう。すると……。

▲その場所に色が戻り、住人の時間も動き出したぞ。これで謎が一つ解けたのだ。

STORY

ある日のこと、悪い魔法使いによってオズの国の色や音、そして時間が奪われてしまいました。竜巻に飛ばされてやってきたカンザスの少女ドロシーは、不思議な壺「ゴッチャ」の協力を得て、呪いを解放する旅に出るのです。果たしてドロシーは再びカンザスに帰れるのでしょうか？

おなじみトリオも登場!!

心を持たないブリキの木こり

臆病なライオン

脳みそのないカカシ

ドロシー

このゲームの主人公。カンザスに住むごく普通の女の子だが、突然の竜巻に小屋ごと吹き飛ばされ、愛犬「トト」と一緒にオズの国にやってきた。困っている人を見ると放っておけない、優しい心の持ち主だ。

ルングルング
～ドロシーの大冒険～

「オズの魔法使い」をモチーフにしたファンタジックAVG『ルングルング』。アイテムを作り出す楽しさと謎解きのおもしろさを、いっぺんに味わうことができるハマリ度抜群のゲーム性が魅力だ。絵本のようなイラストも、ほのぼのとしたムードを演出してくれるぞ。

AVG	ルングルング ～ドロシーの大冒険～	秋予定	▶TYOエンタテインメント
			▶価格未定
			▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、PS（対応予定）

1 素材を拾い集めよう

家の外には、合成の素材となるアイテムがたくさん落ちている。どこに何が落ちているのかは目に見えないが、△ボタンを押すことで自分の周りを調べることができるのだ。ドロシーの反応を見て、◎ボタンで拾おう。落ちているアイテムは一度休むと復活するので、何度でも拾うことができるぞ。

サーチ開始!!

▲「このへんかな？」と思ったら、すかさず△ボタンで調べてみよう。

反応あり!!

◀ドロシーの周りに何かが落ちているみたいだぞ。さっそく◎ボタンでアイテムゲット！

マークで判別

ドロシーが調べた範囲の中に、何か落ちているアイテムがあるとき「！」マークが表示されるのだ。

調べた範囲の中にはないが、そのすぐそばに落ちているアイテムがある場合は「？」マーク。

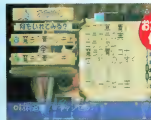
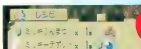
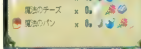
調べた範囲の中やそのすぐそばに、落ちているモノが何もないときには「……」になるぞ。

発見!!

2 「ゴッチャ」でアイテム合成

素材が集まったら、ゴッチャに話しかけてアイテム合成を行おう。もちろん作ったアイテム同士を、さらに合成することもできるぞ。作成方法はレシピ、おためし、ごちゃまぜの3種類。いろいろな組み合わせを試したり、新しいレシピを発見するのも楽しみの1つだ。手にしたアイテムはすべて図鑑に書き込まれるので、図鑑のページが増えていくのを見るのもおもしろいぞ。

レシピ作成

◀レシピ通りに合成する基本の作成方法。作りたいアイテムを選んで作成数を決めるだけでOK。

おためし作成

ごちゃまぜ作成

▲必要な材料が完全にわからないレシピをもとに行う作成方法。わからない部分に混ぜるアイテムを自分で選ぶのだ。
▶混ぜる素材を自分で選ぶ作成方法。手持ちのアイテムを自由に組み合わせて、まったく新しいアイテムを作ってみよう。

マホウのどうぐで、かいけつ、かいけつ！

3 住人とコミュニケーション

住人を助けたあとは、会話中に表示されるキーパネルを選択することでコミュニケーションをとることができる。住人と仲良くなるとキーパネルが増えていき、アイテムの名前や新しいレシピを教えてもらえるのだ。

◀キーパネルは4種類。最初は「しんせつ」だけだが、親密度を上げると増えていくぞ。

しんせつ

何かしてほしいことがないか尋ねる。その人の要望をかなえてあげると、親密度が上昇するのだ。

みせる

「？」マークが付いていて名前のわからないアイテムを識別してもらう。人によっては知らない場合もあるぞ。

おしえて

その人が知っている魔法のアイテムを教えてもらう。新しいレシピや材料の情報も聞けるのだ。

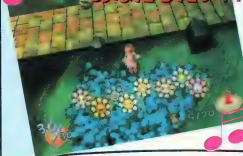
こうかん

アイテム同士を交換することができる。これによって、便利なアイテムを手に入れることができるぞ。

4 音楽の花を植えよう

音が失われた場所にはBGMがない。そんな場所に「音楽の花のタネ」を植えると、花が咲いてBGMを奏で始めるぞ。BGMはタネの組み合わせによってさまざまに変化する。タネは6種類あって、1つの場所に植えられるタネは8つ。いろんな組み合わせで、自分流にオズの世界をアレンジしてみよう。

◀1種類のタネをたくさん植えるも、いろんな種類を植えるもよし。組み合わせは自由だ。

花のタネは6種類

- たのしい音
- かなしい音
- やさしい音
- はげしい音
- おかしい音
- あじつけ音

どんな音楽になるかはあなたしだい!!

対戦ACT

サイキックフォース2

超能力者たちのド派手な空中戦が楽しめる「サイキックフォース」シリーズ最新作！ 今回は特に注目の「PSY-EXPANDモード」をバッチリ紹介！

8月(予)
▶タイトー
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、PS(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

パティを、エミリオを、玄真を！キミだけのサイキッカーに育てよう！

360°移動可能な独自のサイキックバトルと、魅力的な世界観で多くのファンを持つ「PF」シリーズ。「サイキッカー」と呼ばれる超能力者たちを操り、結界と呼ばれるフィールドの中で戦う対戦ACTだ。その最新作『サイキックフォース2』がPSに登場！ 現在アーケードで好評稼動中の『2012』をベースに、数多くの新要素を追加し、これまでのシリーズ中最高のスケールで展開するぞ。今回はその中でも、もっとも気になる「PSY-EXPANDモード」にスポットを当てて紹介!! シリーズのファンはもちろん、これまでプレイしたことのなかった人も要チェックだ!!

CHECK it! PS版『PF2』でしか味わえない！こんな新要素が満載だ!!

PS版には『2012』のキャラに加え、初代『PF』に登場したソニア、ブラド、玄真が復活！ 使用できるキャラはなんと16名にもなるぞ!! また、通常の対戦以外に、11種類ものモードが用意されているうえに、ポケステを使って友だちと名刺交換ゲームを楽しむこともできる！ 新オープニングアニメも必見だ！

▼圧巻のキャラ選択画面。ファン感涙モノの夢の競演だ。

▲3P、4Pカラーの追加で、キャラ選びがさらに楽しい！

パティちゃん♡がこっそり教えちゃう「PSY-EXPANDモード」講座

「PSY-EXPAND」ってなぁに？

こんにちは！ 今回は私、パティがキミだけに「PSY-EXPANDモード」がどんなものか教えてあげるネ！ このモードは一言で言うと、私たちサイキッカーをあなたの好みに育てることができちゃうモードなの。しかもサイキッカーの能力を上げる以外に、ほかのサイキッカーの超能力技を奪って使えるようにもできるのよ。それじゃ、順を追って詳しく説明するね。

◀鍛えれば、ほかのキャラの超能力が使用可能になるわ。

STEP 1 まずは戦って『S.U.P.』をためてネ

サイキッカーを育てるにはまず、スキルアップポイント(S.U.P.)を貯めなきゃダメ。このS.U.P.はいろいろな条件で敵に勝ち、手に入れた経験値によってキャラがレベルアップすると手に入るの。勝利条件は表以外にも、「PSYゲージが回復しない状態で敵を倒さないといけない」なんてのもあるわよ。

◀「通常攻撃のみで敵を倒す」という条件もあるわ。

勝利条件例

1. **超能力技のみで勝利**：超能力技のみで敵を倒すことが条件。通常技はノーダメージになる。
2. **投げ技のみで勝利**：投げ技だけで敵を倒すのが条件。もちろん必殺技にあるコマンド投げも有効。
3. **タイムアタック**：限られた時間内で敵を倒すことが条件。いかに効率よくダメージを与えるかがポイント。
4. **サバイバル**：一定の人数を連続で勝ち抜くのが条件。途中で負けると経験値はもらえない。

STEP 2 S.U.P.を振り分けてキャラを強化!!

S.U.P.が手に入ったら、あとはそれを上手に振り分けて、キャラをキミの好きなように成長させてね。成長させることができる能力はクイックダッシュやガードのような基本能力とキャラが持つ超能力技。それぞれの最大値はレベルアップすることで増えていき、最大5段階まで成長させることが可能よ。

▶奪った超能力技は残念だけど強化できないわ。

MIGHT
LEVEL 99
EXP 9999 / 9999
CUSTOM
BATTLE
SKILL LIST
QUIT GAME
RESULT
WIN 99
LOSE 999
DRAW 999

敗者から技を奪え!!

対戦相手を倒したときに、相手の超能力技を手に入れることができる場合があるの。これを「PSY-EXPAND」といって、手に入れた技は2つまで覚えさせることができるわ。それにポケステを使えば友だちと手に入れた技のデータ交換もできるのよ。

◀長所を伸ばす？ それとも短所を補う？

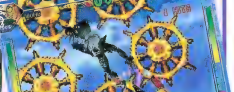
STEP 3 さぁ、友だちと対戦よ！

育てたサイキッカーはほかのモードでも使えるわ。友だち同士でデータを持ち寄って対戦すれば戦いが盛り上がること間違いなし！

無敵のサイキッカーを育てよう!!

RPG

黒い瞳のノア ~Cielgris Fantasm~

7/1
▶ガスト
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)

「エリーのアトリエ」に続くガスト最新作は、自由度の高さが魅力のファンタジックなRPGだ。平凡な少女ノアが、魔獣を仲間にしつつ魔神打倒を目指す!

大好きな幼なじみを救う旅へ……

復活した魔神によって、石に変えられてしまった幼なじみのディスティーンを助けるため、魔神を倒す方法を探す冒険に出る主人公ノア。女神ニルから授かった魔法の力を生かして、依頼をこなしたり魔獣を仲間にしたりしながら、打倒魔神を目指そう。ハッピーエンドへの道は1つじゃないマルチエンディング方式だ。

▲ノアをかばって石にされてしまったディスティーン。何としても愛する人を助けるのだ!

▼旅の途中で出会うキャラクターたちが、ノアの冒険をサポートしてくれるぞ。

Noir ノア
ディスティーンとの将来を夢見ていた14歳の少女。1度決めたことはやり通す芯の強さを持つ。

ToTo トト
マスコット的存在の飛びリス。魔獣に襲われていたところを、ノアに助けてもらう。

7つの封印魔法を手に入れるのだ!!

▶封印魔法のありかを調べることが魔神打倒への第一歩。

▲マップの移動で時間が経過。魔神打倒の期限は3年以内だ!

魔神を倒すには大きな力が必要。そこでノアは、伝説の「黒髪の聖女」が封印した7つの魔法を探し出すことになるのだ。封印魔法は各地の神殿や塔に眠っている。オートマップ機能を使ってダンジョンを探索しよう。

依頼 仕事をこなしてお金を稼ごう

このゲームでは、ただ戦闘で勝ってもお金は手に入らない。お金はさまざまな依頼をこなし、その報酬を得ることで手にすることになる。期限つきの仕事やミニゲームなど、種類は豊富だ。

酒場
皿洗いや手紙の配達などの簡単なものから、旅人の護衛や魔獣退治といった依頼まで、いろいろな仕事を紹介してくれる。

洗濯屋
ミニゲームになっている依頼もあるぞ。これは落ちてくる洗濯物をキャッチする仕事なのだ。

貴族
ダンジョンで見つけた珍しい物を買い取ってくれたり、買い物を頼まれたりする。高い報酬が魅力。

戦闘 魔獣をゲットして仲間に!!

ノアは、戦闘で出会った魔獣を仲間にできる能力を持っている。戦闘中、魔獣のHPを半分以下にすると「ゲット」マークが点滅。捕獲に成功すれば、パーティに入れて一緒に戦える。仲間にできる魔獣は80種類以上。好きな魔獣を自由に編成して、最強のパーティを作ろう!

◀▲手ごわい魔獣も、仲間になれば心強い味方。育てていけば強力な魔法も覚えるぞ。

アカデミーで魔獣をもっと強化できる!!

アカデミーを利用すれば、魔獣をより強力にパワーアップできるのだ。アイテムとの合成、好きな魔法を覚えさせる調教、一定期間預けて成長させる養成などが手軽に行えるぞ。

◀ちょっと費用は高いけど、利用する価値はあるぞ。

AVG

Lの季節 A piece of memories

口出しシステムなど、今までにないシステムを採用しているAVG『Lの季節』
主人公2人が持つ、謎のペンダントを軸に物語は展開していくぞ

8|5(予)
▶トンキンハウス
▶¥6,500
▶MC(1ブロック)

現実と幻想、2つの世界の物語

ついに発売日も決定し、完成目前の本作。今回は、新たに入手したビジュアルシーンと、デートシーンを紹介しよう。ちなみに、これらのビジュアルシーンやデートシーンが見れるかどうかは、すべてキミのプレイ次第。お目当ての女の子とのイベントはお見逃しなく！

▲画面下の人物相関図や感情度グラフが、お目当ての女の子の気持ちを知る目安になるぞ。

新着ビジュアル一挙公開!!

▲氷狩（ひかり）の着替えシーン。男勝りな彼女だけに、この後の主人公の運命は…アーメン。
▶おとなしそうな七衣（なない）の趣味は読書。ただし、読む本はマンガ中心なのだ。

▲パフェを食べる優希。ちょっと落ち込み気味？

チョットだけ♪ デートシーンを紹介！

ここでは流水音（るみね）と優希、それぞれのデートシーンを紹介する。なお、ゲームの進め方次第では、デートの内容とその相手が変化するのだ。

◀ゲーム中の選択肢の選び方で、デートする相手も変わってくる。選択は慎重に！

Q.このコは誰でしょう？

何と、あのリリスが人間に変身することが判明。いったいどんな状況で変身するんだろう？

変⬇身

A.人間スタイルのリリス！

●鈴科流水音の場合●

学園祭の買い出し

主人公は流水音に誘われ、放課後に2人で学園祭の準備のため買い出しに出かけることに。買い物中もケンカの絶えない2人だったが、コーヒーをおごってくれたりと、流水音の方はまんざらでもなさそう？

▲なかなか現れない流水音を探して音楽室へ。そのピアノの腕前は？

▶主人公を誘ったのは、荷物を持たせるためとキッパリ。でも……。

◀ときおり本心をのぞかせる流水音。これって、やっぱり主人公のことを言っている？

●舞波優希の場合●

悩みを聞いてあげよう

ある日優希のペットを捕まえた主人公は、それをきっかけにして彼女と一緒に学校から帰る約束をとりつける。最初は無口だったけど、やがて自分の兄のことや死神という仕事に対する悩みを主人公に打ち明ける優希。どうやら彼女は、死神としての自分に自信が持てないでいるようだ。

▲優希のペット・ツチノコ「ポチ」を、2人で捕まえることに。

▲優秀な死神である兄と自分を比べて落ち込む優希。

▶優希は主人公と流水音の関係が気になるようで、遠慮がちにたずねてくる。

◆初回特典情報◆

初回限定版に入っているアンケートハガキを送ると、抽選でトレーディングカード（8種類）が1,000名に当たるぞ！ また、この初回限定版に限り、通常版とは違うジャケットが4種類用意される。

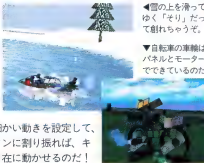
SLG

パネキット

8月(予)
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(4ブロック)、DS(AC非対応)

正方形のパネルを組み立てて創ったモデルが空を飛んだり、水中を泳いだり、走り回ったりする、ありそうでなかった新しいゲームが登場するよ!!

自分で創ったモデルが走っちゃう!! 飛んじゃう!!

模型工作の様々なおもしろさが楽しめちゃうのがこの『パネキット』。コアというパーツに、パネルなどのパーツをくっつけてモデルを作成。あとは各パーツの細かい動きを設定して、コントローラのボタンに割り振れば、キミのモデルを自由自在に動かせるのだ！

◀雪の上を滑ってゆく「そり」だって創れちゃうぞ。

▼自転車の車輪はパネルとモーターでできているのだ。

こんなパーツがあるぞ!

コア：どんなモデルにも必ず1つだけついているパーツ。これをベースにいろんなモデルを創っていくのだ。

パネル：主にモデルの形を造るのに使う。電池の役割も担っているぞ。色(全32色)や柄を自由につけられる。

Xジョイント：上下に曲がるパーツ。ロボットを造ったときの足の関節を動かすためになどに使ったりする。

Yジョイント：左右に曲がる使用頻度の高いパーツ。車につければ、左右の方向転換が簡単にできちゃうのだ。

Zジョイント：ねじれるジョイントパーツ。踊り子のモデルを創るときに、腰のひねりをつけたい場合などに使用。

モーター：両方向に回転が可能。プロペラの羽根を回転させて、空気抵抗を起こす（空中に浮上できる）のに使ったりする。

タイヤ：地上を走りたいときにくっつけるパーツ。前進、後退が可能。たくさんくっつければ、走りが安定するぞ。

ジェット：空中を飛ぶモデルや水中を進むモデルを創ったときに、推進力となってくれるパーツ。もちろん地上でも役立つよ。

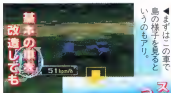
シューター：ショットを発射することのできるパーツ。風船を撃ち落とす競技などで使用する。反動に注意しよう。

基礎編 モデルを創ってパーツを集めよう!!

1 コアにパーツをくっつけてモデルを創る

最初は、シンプルな車のモデルとちょっとしたパーツが与えられる。このままでももちろんＯＫだが、自分で工夫してオリジナルモデルを創るのも楽しいぞ。準備ができたら、舞台となる島へ出発だ！

◀まずはこの車で島の様子を見るというのもアリ。

基本の車を改造しても スゴイ車がつくれるぞ

▶パネルは電池の役割もする。載せると、スピードが大幅にアップ。

2 島で競技をしたりパーツを探そう!

落ちているパーツやモデルの設計図を拾ったり、競技に勝って賞品のモデルをもらったりしよう！　競技は、スピード競争から、風船の撃ち落としまでいろいろあるが、勝利のカギは適切なモデルを創ることだぞ。

◀島に落ちている箱にモデルでぶつかると、ふたが開いて中身が手に入る。

▶ボールを運んだり、はじいたりする競技。普通の車では勝利するのは難しいぞ。

3 新パーツやモデルを入手! 次の島へ!

競技で勝利するともらえる新モデルは、次の競技や島で役立つモデル創りのヒントになるぞ。各パーツの性能（タイヤをつければ地上を走るなど）を理解し、特性をいかしたモデルで進んでいこう！

◀新しい島へ行くごとに、競技のバリエーションが増えて、モデル設計の工夫が必要に。

▶新しく入手したモデルは、とりあえず動かして、設計の参考にしよう。

応用編 びっくり!! 工夫次第でこんなものまで創れちゃう!!

広い広いジオラマ世界の中で、いろいろなモデルを見たり、創ったりしているうちに「何でも創れちゃう！」ことに気がつくはず。競技で勝てるモデル創りも、もちろん楽しい。でも、試行錯誤を繰り返しながら自分しか思いつかないようなモデルを創るのは、個性がでるので相当面白いぞ。できあがったモデルは友だちとの交換や、競技での対戦にも使える。がんばって自慢のモデルを創ろう！

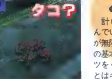
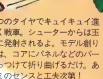
▶水の上を進むスイスイ進む船のモデル。

◀空を飛べるロボットだって工夫すれば創れるのだ。

◀人間の動作だってリアルに再現できちゃうよ。

▶クルクル回転しながらシューターから玉を発射する。

◀本物のカエルみたいな動きをみせるモデル。アイデアを活かすには、パーツの特性の研究も大切なのだ！

せんしゃ

計6つのタイヤでキュイキュイ進んでいく戦車。シューターからは玉が無限に発射されるよ。モデル創りの基本は、コアにパネルなどのパーツをくっつけて折り曲げるだけ。あとはキミのセンスと工夫次第！

対戦ACT

ポップン・タンクス！

とにかくユカイ、とにかく熱いバトルがフィールドいっぱいに展開！
今回は、そんなプチ・タンクの操縦システムについて解説していこう!!

7/29
▶エニックス
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、2P対戦可 DS(AC非対応)

お手軽なタンクバトルで熱くなれ!!

このゲームの舞台は、プチ・タンクと呼ばれる１人乗り小型戦車が発達した架空の世界。競技会でライバルに勝ってパーツを集めて最強タンクを目指すタンクワールドモードや、それぞれの愛車（愛タンク？）を駆る８人のキャラクターを主人公に、会話とバトルで物語が進むストーリーモードがプレイできる。どのモードもプチ・タンクによるにぎやかなバトルが展開するぞ。手軽なのに本物の迫力を持ったバトルの秘密は、思い通りに戦車を動かせる操作性と、痛快なアクションにあるのだ！

◀自分の戦車を自由にカスタマイズ！　パーツ選びはもちろん、カラーリングも思いのままだ。

注目!! POPなバトルの3大ポイント!!

1 操作はラジコン感覚！

ガンガンぶっ飛ばせ！

2 カンタン自動照準！

3 機動力もバツグン！

楽しいタンクワールドにいざ出撃!!

4種類の攻撃を使い分けよう！

コントローラの各ボタンに、ユニークな攻撃方法がそれぞれ１つずつ設定されているのだ。

主砲 一定時間で補充される砲弾を消費して撃つメイン武器。強力な砲塔では、たくさん弾を消費するので、乱射はできないぞ。

機銃 ダメージは極小だけど、当たると一瞬相手の動きを止められる連射武器。主砲を当てるためのけん制や必殺技への対応に使える。

格闘戦 相手を踏み潰したり、体当たりで吹き飛ばしたり。接近戦専用の強力な攻撃だけど、はずすと少しの間動けないので注意！

必殺技 使用回数の制限がある、奇想天外な強力攻撃。発動するとエネルギーをためてから発射するので、使うタイミングが重要だ。

操縦感覚はライトでも、攻撃の迫力はホンモノ。さらにそれぞれの攻撃には一長一短があるので、どう使うか、どこで使うかといった戦略を考えるのも楽しいぞ。タンクの種類やカスタマイズによって、攻撃の威力と演出はさまざま。自分だけのバトルスタイルを編み出せるのだ。

TBL

グリントグリッター

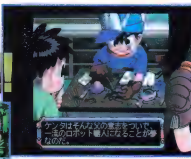
自分で育成したロボットを操作して、宝探しをする新しいタイプのボードゲームが登場。ロボットをチューンナップして、自分だけのオリジナルロボットを作ることもできる。

7/29
▶コナミ
▶¥5,800
▶MC(2ブロック) MT、4P対戦可

ロボットを作ってお宝探し!! 新感覚のボードゲーム登場!!

自分のパートナーとなるロボット(ロボ)を使って、宝探しをしながらお金をかせぐボードゲーム。プレイヤーはロボを操り、お宝を探して、目標金額を目指す。ロボはチューンナップして自分専用のオリジナルロボとして育てられるぞ。また、育てたロボは、メモリーカードでデータを持ち寄って、友だちと対戦させることもできるのだ。

▶キャラやロボの位置がひと目でわかるメイン画面。

ケンタはそんな父の意志をついで、一流のロボット職人になることが夢なのだ。

▲ストーリーモードでは、さまざまなキャラが登場。

ロボット好き少年 ケンタ

小学5年生にして、ロボット修理屋を営む少年。ロボット業界を牛耳る「鉄鋼寺財閥」の御曹司で、ライバルの鉄鋼寺秀麻呂の鼻を明かすために、「財宝発掘トーナメント」に参加する。

お宝探しボードゲームのシステムを紹介

舞台のアイランドに入れるのはロボだけ!!

お宝の隠されたアイランドには、プレイヤー自身は入ることができない。そこで、ロボを代わりにアイランドへ向かわせるのだ。見事に隠されたお宝を探し当ててくるかどうかは、ロボの能力とプレイヤーの指示にかかっているぞ。

▼移動中のロボに命令を出して、お宝をゲットしよう

▲アイランドはコースマップに囲まれている。

見つけたお宝を展示してお金をかせげ!!

ロボが見つけてきたお宝は、コースマップ上にある自分のギャラリーマスに展示することができる。お宝を展示すれば、そこに止まったライバルから、見学料をとることができるのだ。

▲▶自分のギャラリーに、お宝をたくさん展示すれば、見学料をどんどんアップすることができるぞ。

さまざまなイベントがロボを待つ!!

ロボはアイランドの中で、さまざまなイベントに出会う。イベントは、キャラがイベントマスに止まったときや、ロボが移動しているときに起きるぞ。

ライバルとの対決

◀お宝同士がバッティングして戦闘が始まることもある。

いきなりスターに!!

▶いきなりスターになったロボ。しかし……

ロボがダウン!!

◀エネルギーがなくなると、ロボは身動きがとれなくなってしまう。

選べるモードは4種類

モード	内容
ストーリーモード	「財宝発掘トーナメント」に出場してライバルと戦うモード。全4ステージで構成されている。
対戦	最大4人までの対戦プレイができるモード。友だちのロボットを持ち寄って、対戦することもできる。
ロボカスタム	対戦モードで使用するロボの調整を行うモード。ここでバッチリ調整して対戦に挑もう。
オプション	サウンドやデータのロードを行うモード。また、ゲーム中に1度見たイベントシーンを見ることもできる。

自分だけのロボをチューンナップしよう!

ロボにはそれぞれ長所短所がある。お宝のある地形をよく見て、効率よくロボをチューンナップしよう。ロボの外見はもちろん得意能力もアップするぞ。

ロボットは全8種類!!

ノーマルロボ
▲プレイヤーの最初の相棒。標準型のロボだ。

ハンターロボ
▲移動力があり、戦闘力もそこそこにあるロボ。

ダイバーロボ
▲水中なら、どのロボにも負けない潜水型ロボ。

ファイターロボ
▲すさまじい戦闘力を持った戦闘型ロボ。

パーツ装備でさらにパワーアップ!!

コースマップ上のショップでは、ロボをパワーアップさせるパーツを売っている。ガンガン買って最強ロボを作ろう。

▶パーツはなんと、1,000種類以上あるぞ。

ETC

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX

ダンスダンスレボリューション セカンド リミックス

華麗なステップでボタンを踏んで、楽しくダンス！　ダンス!!　ダンス!!!
あのコナミが贈る超人気ダンスシミュレーションの続編が早くも登場なのだ!!

8/26（予）
▶コナミ
▶¥5,800
▶MC（1〜15ブロック）、DS（AC非対応）、ダンスダンスレボリューション専用コントローラ対応

超人気 ダンスシミュレーションの最新作早くも登場!!

How to PLAY 『DDR』ってどんなゲーム？

基本的なルールは、画面下から流れてくる矢印のステップパターンが、上の矢印ポイントに来たときに、対応したボタンを"踏む"というもの。ダンスシミュレーションということで、手を使うのではなく"足"で踊るようにボタンを踏む、というのがこのゲームの特徴だ。

音楽にあわせて華麗にステップダンス！

"足でボタンを踏む"というのがこのゲームのルールだけど、本当に大切なのは上半身に動きをつけること。音楽にあわせてボタンを踏みつつ、さらに左右の腕を前後に振るだけで、ダンサー気分が味わえるぞ。

◀専用コントローラ（発売中：¥5,800）を使って足でボタンを踏むのだ。

▶ゲームのプレイ評価には関係ないけど、踊るようにボタンを踏んだほうが絶対に楽しいぞ！

ダンスゲージがなくなったらアウト！

画面上部にあるダンスゲージに注目。このゲージはプレイ中の評価を示すもので、ボタンを踏むタイミングがうまくいくと増えていき、逆にミスをすると減っていく。また、ゲージが0になると曲の途中でもゲームオーバーになってしまうので、プレイ中でも特に注意しなければならないのだ。

◀ちなみに、2Pの場合はどちらかのゲージが残っていればOK。

今、アーケードで好評稼働中の『DDR 2nd MIX LINK VERSION（以下LINK）』をベースにした『DDR』の最新作がPSに登場。その名も『DDR 2nd Remix（以下：2nd）』。今回は、このゲームの魅力を再チェックするとともに、追加された新要素をたっぷり紹介するぞ。

▲『2nd』では、ダンスキャラクターのコスチュームも変更され、さらにカワイクなっているぞ。

POINT 1 新モードが多数追加!!

前作では隠しモードだった「アナザー」、「マニアック」などの難易度選択や、オリジナルステップ作成可能の「EDITモード」が最初から遊べる。また、2Pプレイのときにそれぞれの難易度を変更できるようになったぞ。

▼▶アーケード版の「LINK」でおなじみの、「全曲プレイモード」や「カップルモード」も搭載された。さまざまな新要素が盛り込まれた「2nd」で、ガンガン踊りまくれ!!

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX

POINT 2 ディスクチェンジで『DDR』の曲をプレイ!!

「ビートマニア」のアペンドディスクと同様にディスクを入れ替えることで、前作の『DDR』の曲をプレイできる。「プレイするだけなら別にチェンジする必要ないじゃん」と思ったキミ、アマイぞ！　これを使えば、なんと『2nd』の新モードを使ったルールで『DDR』の曲が楽しめちゃうのだ。

▶「ディスクチェンジ」を選択し、PS本体のフタを開けて前作「DDR」をセット。新モードを使った新鮮な感覚でプレイすることができる。

POINT 3 収録曲はなんと30曲以上!!

この『2nd』は、アーケード版『LINK』がベースとなっていて、30曲以上の収録が予定されている。『LINK』に収録されている曲からPS版『DDR』収録曲を除いたものにPSオリジナルの曲が追加され、収録曲数はアーケード版を遥かに超える"超ビッグ"なボリュームとなっているのだ。

◀▶写真はオリジナル曲のひとつ。ほかにどんなオリジナル曲が収録されるのか、楽しみだね。

▶こちらが踏んだステップパターンを相手に送る「ステップバトル」。これももちろん収録!!

▼ボタン１つで必殺技を出せる「一発必殺技ボタン」も健在。今作では✚キーと組み合わせることで、より多くの必殺技を出すことができるようになったのだ。

▲『１』、『２』で支持の高かった、リングアウトのある限定空間ステージが復活。逆に、思う存分格闘に集中できる、無限平面といわれるリングアウトのないステージもある。

対戦ACT

闘神伝 昴

「闘神伝」シリーズ最新作がついに登場。10年ぶりに開かれる武闘大会「闘神大武会」に9人の武闘家が集結!

夏予定 ▶タカラ ▶¥5,800（予）
▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）、2P対戦可

闇の武闘大会での壮絶な闘い

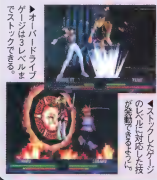
個性あふれるキャラクターや派手な必殺技のエフェクトなど魅力満載の対戦ＡＣＴ『闘神伝』シリーズの第４作目が登場。今作では新たに３人１組で闘うチームバトルも採用されている。また、モードも充実していて、対戦相手全員に勝利するまでのタイムを競う「タイムアタックモード」や魅力的なキャラクターたちがドラマチックなストーリーを繰り広げる「ストーリーモード」、１対１でも３対３でもプレイできる「対戦モード」、ある条件を満たすと出現する「グッズモード（コスチュームの色変更などが可能）」などがあるぞ。

◀白虎の太刀を持つ男スバル・シンジョウ。前作で登場したエイジの技を継承している。

オーバードライブゲージもさらに進化！

このゲージはダメージを受けると上昇。これがたまると、一撃必殺の究極宝技、ガードをキャンセルできるカウンターアタック、肉を切らせて骨を断つ鬼神降臨などの技が使える。

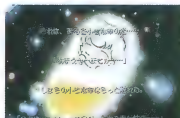
▶オーバードライブゲージは３レベルまでストックできる。

◀ストックしたゲージのレベルに対応した技が発動できるように。

育成SLG

ピノッチアのみる夢

赤ん坊から大人へとすくすく成長していく生きた人形ピノッチアを立派に育てよう

夏予定 ▶タカラ ▶¥2,800
▶MC（1ブロック）

愛の奇跡をキミは見られるかな？

▲イブの夜、幻ともいわれる「成長するピノッチア（赤ん坊）」に出会い、ともに暮らすことに。

生きている人形「ピノッチア」とともに１年間暮らし、立派に育てあげる育成ＳＬＧ『ピノッチアのみる夢』。ピノッチアの姿や性格は、プレイヤーの育て方によって決定される。５歳になると性別が決定し、14歳のときには６種類に分岐するのだ。子育てでは、ほめたり叱ったりするだけでなく、お稽古事を習わせたり、絵本を与えたりといった情操教育もしなくてはいけない。ラストシーンのクリスマスイブに「愛の奇跡」を見るためにも、愛情を持ってピノッチアを育てていこう。

◀ピノッチアが習うことになるお稽古事の科目は全部で７つ。自分の懐具合と相談して何を習うか決める。

▶人形師協会からもらえるお金では、子育てには足りないため、アルバイトなどに精を出すことになる。

▲大きくなったピノッチアは、わがままを言ったり、逃げ出して迷子になったりと、次々にハプニングをまき起こすぞ。

ACT

ミラノのアルバイトこれくしょん

誰もがあこがれる一人暮らしを体験しよう! 舞台は牛が飛んだりする不思議な街だよ

7/1 ▶ビクターソフト ▶¥5,800
▶MC（2ブロック）、DS（AC非対応）

アイドルや看護婦さんになれるACT

夏休みの間だけ、不思議な街でアルバイトをしながら一人暮らしを楽しむＡＣＴが登場するぞ。主人公のミラノちゃんは、ミニゲーム方式のアルバイトでお金を稼いでいく。そしてそのお金を使ってカタログショピングをし、届いた品物でお部屋をコーディネイトするのだ。素敵な夏休みを過ごして家族にほめられるようにがんばろう！

◀アルバイトのミニゲームをクリアしないとお給料はもらえないよ。

SLG

デジタルグライダー　エアマン

風を感じながら大空を飛びたい! という夢をかなえてくれるSLGが登場するぞ

9月（予） ▶アスク ▶¥5,800
▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）、AJ対応

自分のグライダーで大空へはばたこう!

青空を滑空するグライダーでの飛行を再現するフライトSLGがこの『デジタルグライダー　エアマン』。プレイヤーは、最初に与えられるグライダーの尾翼の角度などを調整し、ステージに挑戦。グライダーにはエンジンがなく、機体を風に乗せて飛行するため、調整の微妙なズレがフライトに影響する。ステージには現実では味わえない危険なものもあるぞ。

◀ステージをクリアするごとに新しい機体がもらえるのだ。

ETC

ギターフリークス

7/29(予)
▶コナミ
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)ギターフリークス専用コントローラ対応

DJ、ダンスと続く『ビーマニ』シリーズ第4弾は、ギターシミュレーション。音楽にあわせてボタンを叩くだけで、誰でもプロ級のギタリスト気分が味わえるのだ!!

How To Play 遊び方

「ギターシミュレーション」ということで、このゲームのルールは『ビートマニア』シリーズの中でもちょっと変わっている。ここでは、そんなルールを詳しく紹介するぞ。

1 押さえて弾け!

画面下から流れてくるRPに対応したボタンを押さえて、上のラインと重なったときにピッキングボタンを押して演奏する。

▼ボタンを押すだけで、イカしたギターサウンドが!!

▲ラインにくるまでボタンは押し続ける。

2 立てて弾け!

それぞれの曲のポイントとなる場所では、RPと同じように画面下からギターのマークが流れてくる。ここでは、専用コントローラを立ててボタンを押すのだ。ちなみに、普通コントローラではワイリングボタンを押すぞ。

▲クールな演奏でワイリングボーナスをゲットだ!!

3 エキサイトゲージを維持せよ!!

画面上部に表示されているエキサイトゲージは、演奏がうまくいくと増え、ミスをすると減っていく。ゲージが0になると曲の途中でもゲームオーバーになってしまうぞ。

◀2Pプレイのときは、どちらかのゲージが残っていればOK。

『bm』シリーズ第4弾 今度はGUITARだ!

画面下から流れてくるリズムパターン(以下:RP)が、上のポイントラインに来たときにボタンを押す」という基本は『ビートマニア』と同じ。しかし、このゲームはちょっと変わっていて「フレット部分(赤、緑、青の3つのボタン)」と「ピッキング部分」の2種類のボタンを使って、曲を演奏していくのだ。「ギターフリークス専用コントローラ(7月29日発売予定:¥5,980)」を使ってプレイすれば、実際のギターを演奏する感覚でプレイできるぞ。また、2Pプレイも可能なので、友だちと背中をあわせてノリノリなプレイも楽しめるのだ。

▶アーケード版とまったく同じ、超カッコイイオープニングムービーも必見!

『ギターフリークス』はここがスゴイ!!

PS版『ギターフリークス』は、新要素がボリューム満点!! アーケード版と比べると、さまざまな要素が盛り込まれているのだ。ここでは、そんなPS版ならではの要素を、詳しく紹介していくぞ!

◀もちろん、アーケード版のモードはすべて収録されているぞ。

アーケードの12曲にPSオリジナル3曲を追加!

PSオリジナルの曲は3曲収録されていて、アーケードの曲を入れると15曲となる。これに加えて、アーケード版『ギターフリークス2ndMIX(8月稼働予定)』との、メモリーカードを使ったリンクによって出現する曲(数は未定)が追加されるぞ。

▶パンクからジャズなど、さまざまなジャンルを収録。

専用コントローラでクールなスーパープレイ!

専用コントローラは直径600ミリ、重さ800グラムと、持ってみるとなかなかのボリューム。コードも長いので、弾きながら派手なアクションをしても大丈夫だ!! これがあれば超クールなプレイも可能だ。

▶アーケードと同じ感覚でプレイ。2Pプレイではさらにノリノリ。

『bm』専用コントローラをエフェクターとして使える!

『ビートマニア』の専用コントローラが、なんとエフェクター(ギターの音をさまざまに変化させることができるもの)として使用可能! 例えば、ターンテーブルを使えばギターの「ギャーン」っていう音を「ギャイイ〜ン」って感じにひずませることもできるのだ。

「ギュイイ〜ン」

さらに注目の秘密機能搭載!!

詳細はまだまだ秘密だが、『ギターフリークス』のプレイの幅を広げる新要素もいろいろと搭載されている。ゼッタイ期待していいぞ!!

RPG

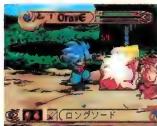
ブレードメーカー

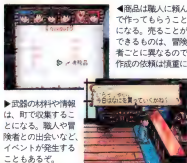
ファンタジー世界の武器屋となって、冒険者を助けながら商売繁盛を目指すRPG!!

7/1 ▶翔泳社 ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

武器屋の名店主を目指すのだ!!

ファンタジーの世界で、武器屋を経営するＲＰＧが登場するぞ！　プレイヤーは、亡き父のあとを継いで店の主人となり、父の残した莫大な借金を返済しなくてはならない。そのために、「毒を持った敵と戦う冒険者には毒消し草を安く売ってあげる」といった、客のニーズに応えた商売で店の評判を上げていこう。店の評判が上がれば売り上げも増し、より高級な商品を陳列できるようになっていく。薄利多売で人気を得るのも、あくどい商売で稼ぎまくるのも、キミしだいなのだ！

▲青山そういち氏がキャラクターデザインを担当したビジュアルが、随所で挿入されるぞ。

▲冒険者の状況は「遠見の術」という魔法によって確認できる。キミの売った武器は、戦闘で役に立ってくれているかな？

◀商品は職人に頼んで作ってもらうことになる。売ることができるものは、冒険者ごとに異なるので、作成の依頼は慎重に。

▶武器の材料や情報は、町で収集することになる。職人や冒険者との出会いなど、イベントが発生することもあるぞ。

SLG

レイクマスターズPRO 日本縦断黒鱒紀行

青春の舞台に3カ月!! リアルな自然の中で思うぞんぶん釣りを楽しめるSLGが登場!!

9月(予) ▶DaZZ ▶¥5,800(予) ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、PS、つりコン、フィッシングコントローラ

幻の湖求めて、日本全国釣りの旅

霞ケ浦をはじめ、リアルに再現された日本各地の釣り場でフィッシングを楽しめるゲーム。全国を旅しながら次々にトーナメントへ参加する「トラベルモード」や、自由に釣りを楽しめる「フリーフィッシングモード」を搭載。「トーナメント」では、入手したルアーを組み合わせてオリジナルのルアーを作れる「ルアークラフト」も楽しめるのだ。

◀リアルなグラフィックで、本格的な釣りを楽しめるのだ。

AVG

稲川淳二　恐怖の屋敷

夏の風物詩、怪談話と言えばこの人！　稲川淳二が語る恐怖の物語が幕を開ける……

7/1 ▶ヴィジット ▶¥4,800 ▶MC(1ブロック)、DS(AC対応)

とっても怖い怪談話がいっぱいのＡＶＧ

夏といえば怪談話。そして怪談話といえばこの人、というぐらい有名な芸能人稲川淳二氏が贈るＡＶＧ。稲川氏本人の語りで怪談が進行するので、その怖さはバツグン。さらに、デュアルショックを使うと、ここぞ！　という場面で振動し、よりいっそう恐怖をかきたててくれる。夏の夜を涼しく過ごしたいキミには、かなりオススメなＡＶＧなのだ。

◀稲川淳二本人が語る恐怖の物語の数々。キミは一人で寝られる？

新作ソフトニュース NEWS

人気の低価格シリーズに新タイトル登場!!

低価格が魅力のシリーズに最新作が登場。トーナメントモードを採用した『麻雀Ⅱ』をはじめ、新要素が追加された『あのこどこのこ エンドレス・シーズン』、水彩画風のプレイフィールドが美しい『ピンボール　ゴールデンログレス』、さまざまな占いができる『マーク矢崎の西洋占星術』などが同時にリリース。『太閤立志伝Ⅲ』は、戦国時代が舞台のSLG。自分とライバルの派閥の関係によってシナリオが分岐していくシステムが特徴。『アポカリプス』は、ダークな雰囲気のステージで敵と戦うACT。パルスレーザーをはじめ、豊富な武器が登場する。『ふぃんがぁふらっしんぐ』は、ジャンケンのルールを取り入れたSTG。落ちものPZG風の「連鎖」もシステムに組み込まれているので、壮快に遊べるぞ。

『SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の西洋占星術』より

SuperLite 1500シリーズ 麻雀Ⅱ

▶7/22 ▶TBL ▶サクセス ▶¥1,500

◀安価で良質のソフトが楽しめるシリーズに、『麻雀』の続編が登場。ほかにピンボールや占いのソフトも発売。

太閤立志伝Ⅲ

▶8/19(予) ▶SLG ▶コーエー ▶¥6,800

◀「派閥」の大きさが、出世スピードやシナリオ分岐に影響を与える。良い武将を「派閥」に引き込め！

アポカリプス

▶7/22 ▶ACT ▶サクセス ▶¥4,800

◀主人公を演じるのは、なんと有名俳優のブルース・ウィルス！　彼の活躍に期待だ！

ふぃんがぁふらっしんぐ

▶7/15 ▶STG ▶アフェクト ▶¥4,200

◀「ジャンケン」のルールが採用されたSTG。グーの敵にパーで応戦するなど、独特のシステムが特徴だ。

NEXT WAVE?

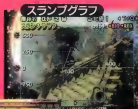
PSの次を見すえる先取り(?)ページ

パチスロファンの皆様お待たせしました!!

…あの「アルゼ」が遂にプレイステーションに参入!! …
……パチスロ実機プログラムを完全移植! ……

パチスロ機の企画・開発の大手メーカー、アルゼからPS用パチスロソフトがいよいよ登場！ 本作は実機のプログラムが完全移植してあるため、パチスロファンにはたまらない。また、フリープレイモード、リプレイ外しモード、データ分析モードの各モードにヘルプ機能があるので、パチスロを全く知らない人でも楽しめるぞ。

▶メダルの収支を折れ線グラフで表してくれるのがコレ。

◀目押しをしたいコマのリール脇に、マークを配置できるぞ。

▲出玉率を自分で設定することができるのだ。

パチスロ アルゼ王国

プレイできるのはこの3機種!!

今回のネクストは？

今年1番の大ヒット機種「アレックス」、江戸の怪盗・鼠小僧次郎吉をモチーフにした「ジロキチ」、「エドノネズミ」の3つのパチスロ実機プログラムを完全移植したソフトが登場。これで練習していけば、ホールでも大フィーバー間違い無し！

ジロキチ

4月にホールに登場したこの機種の特徴は、新型告知機能「ぜにピカ」。3つのリールすべてに小判が出現した瞬間、左から右に流れるフラッシュが小判の上を通過すれば、WINランプが点灯し、ボーナス確定だ。

アレックス

アルゼスロット機の集大成がこの「アレックス」。昨年大ヒットしたサンダーVやハナビの「予告音&フラッシュパターン」を受け継ぎ、リプレイ外しなどの技術介入性が導入されているマシンなのだ。

エドノネズミ

この機種は、ビッグボーナス確定をドキドキして待つのが楽しい、デジスロ告知機能を搭載。リールと一緒に回転するデジスロの3桁の数字が全てそろえば、WINランプが点灯し、ビッグボーナス確定となるぞ。

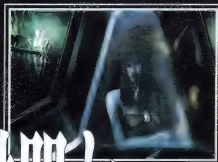
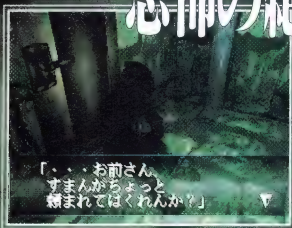
パチスロ アルゼ王国 ■発売中 ■SLG ■アルゼ株式会社 ■¥5,800

PlayStation
LOVE²
トロッコ
僕と君とでオンボロトロッコ大冒険！
二人のラブ²度はXX%？
二人で息を合わせてトロッコ漕げば、
相性がバッチリわかる。
ヤレばヤル程、ふたりのホントのラブラブ度も急上昇。
好評発売中
標準価格
4,800円(税抜)
※画面は開発中のものです
●プレイステーション専用ソフト ●ゲームジャンル／パーティーアクション ●アナログコントローラ（振動のみ） ●メモリーカード 1ブロック ●プレイ人数 1～2人
ティー・ワイ・オー エンタテインメント 〒153-0061 東京都目黒区中目黒1-1-71 ニールセンビル4F ホームページ http://www.tyo.co.jp/tyoe/
TYO

月満つる夜に木霊するのは

Night Echo

恐怖の絶叫か…

「・・・お前さん、すまんがちょっと頼まれてはくれんか？」

ドラマティックな物語と、深い謎解きの要素が好評を博した3D・AVGの第2弾！

エコーナイト#2 眠りの支配者

●メーカー／フロム・ソフトウェア ●発売／8月5日予定 価格／¥5,800(税別)
●対応／MC(2ブロック)、DS(AC非対応) ●ジャンル／AVG

悲しみの慟哭か…

ECHO NIGHT

エコーナイト#2 眠りの支配者

Story & Character
ストーリー アンド キャラクター

『エコー2』の舞台は、20世紀も半ばを過ぎた頃のアメリカ北東部。物語は、3カ月前から謎の失踪を遂げている恋人"クリスティーナ"の手がかりを求めて、彼女が最後に訪れた図書館に主人公がやってくるところから幕を開ける。旧友の手引きで、恋人がいた図書館の特別室に忍び込む主人公。彼はそこで、クリスティーナが調べていた1冊の本を見つける。そして、その本を見たことをきっかけに、彼女が向かったと思われる高名な資産家、クランシー家の屋敷へと足を運ぶ。そこには幾多の惨劇と、多くの魂との出会いが待っているとも知らずに……。まず最初は、そんな物語を彩るキャラクターたちを紹介しよう。

夜がくる…。深き闇と魂たちの…

System システム

エリアの探索や人との会話をもとに物語を進めていく『エコー2』。その基本システムを解説する!

怪しい場所をチェック!

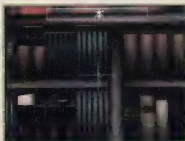
謎解き

プレイヤーは主人公を操作して、怪しい場所を調べたり、周囲にあるオブジェを運んで活用するなど、さまざまな行動を実行できる。それらの行動を状況に応じて使い分け、複雑な謎や仕掛けを解き明かしていくのだ。

「しゃがむ」

▶しゃがむと視点が低くなり、テーブルの下などの立った状態では見えにくい箇所をチェックできる。また、しゃがんだままで移動すれば、狭い場所をくぐり抜けることも可能だ。

「見る」

▶エリアの探索および謎解きの基本。初めて足を踏み入れた場所では、周囲に視点を巡らせて、調べられそうな場所やオブジェ、アイテムがないかを確認することが大事だ。しゃがんで周りを見ることで、何かが見つかる場合もある。

「調べる」

▶画面中央の視点ガイドを調べられる場所やオブジェに合わせると、青く点滅する。この状態でボタンを押せば、場所やオブジェに関する情報が得られるぞ。アイテムを拾うとき、物を持つときにも視点ガイドを合わせる必要がある。

「持つ」

▲調べられるオブジェの中で、イスや踏み台などの軽いものは持ち運べる。これらのオブジェは、高い場所にあるアイテムを取得するなど、いろんな用途に役立てられるのだ。ただし、物を持っている間は移動速度が落ちる。

魂の解放

クランシー邸の敷地内で生活していた人々は、いかなる理由でか命を失い、魂だけの姿になって現世にとどまっている。彼らの心残りや無念の思いを晴らし、救いをもたらすことも主人公の大事な役目だ。

「想いが残る過去へ…」

▼過去を再現する精神世界の中へ。そこで、魂がこの世にとどまっている理由をさぐる。

「魂との出会い」

▲クランシー邸を探索する中で、主人公は多くの魂と出会う。彼らの言葉を聞くか、または思い出が込もった品物を調べると…。

魂を解放すると「アストラルピース」が出現!

解放された魂は、「アストラルピース」という球体を残して昇天する。前作にも登場したこの球体が、今回どんな用途を持つのかはまだ不明だ。ここでは前作を振り返りつつ、新たな使用法を想像してみよう。

▼霊能者に渡せば、「聖水」に交換してもらえた前作。今回も何かに交換できる?

◀そして、霊能者に渡した数はエンディングの分岐に影響した。果たして今回は……?

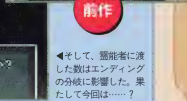
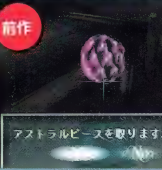
●少女の亡霊

●赤い髪の女

●エリオット・クランシー

●マーク・ヒセル

●ノーマ・ブリス

なる想いをつれて、夜がまたくる…

Field フィールド

海上に孤立する豪華客船という、閉鎖された空間が舞台だった前作。ロケーションを陸地に移した『エコー2』では、クランシー邸の敷地内にあるさまざまな場所を巡る形でゲームが進行する。ここでは前作とは対象的な空間の広がりの中に、豊富なスポットが存在する新たな舞台を紹介していこう。

『ECHO NIGHT2』フィールドマップ

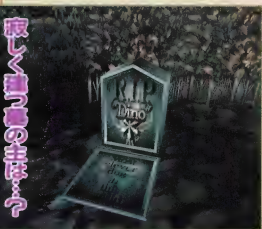
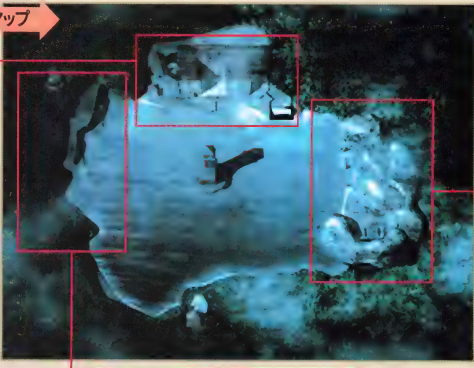
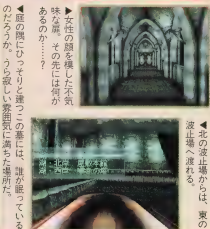
クランシー家本邸&北の波止場

クランシー家の本邸がある、敷地の玄関口にあたる場所。クリスティーナの消息をつかむためにこの地を訪れた主人公は、最初に本邸を探索することになる。クランシー家はかつてアメリカ有数の資産家として名を馳せた名家で、客間やバー、食堂などの設備が備った豪華な屋敷は、当時の栄華をしのばせる。だがその屋敷も、今では住人であった人々の魂と、少女の亡霊が住まう魔の領域になっているようだ。近くの波止場にはボートが常備されていて、それを使えば探索の範囲をさらに広げられる。

◀華美な装飾が残るエントランスホール。そこでも少女の亡霊が迫り来る!

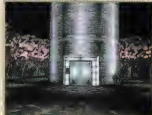
寂しく建つ墓の主は…?

◀庭の隅にひっそりと建つこの墓には、誰が眠っているのだろうか。うら寂しい雰囲気に満ちた場所だ。

▶女性の顔を模した不気味な扉。その先には何があるのか……?

◀北の波止場からは、東の波止場へ渡れる。

西の波止場

湖の西側にある波止場は、森の中に不気味にそびえ建つ「嘆きの塔」に通じている。しかし、こちらへ渡るには東の波止場のほうにある研究所や遺跡、発掘現場で必要な情報を入手しなければならない。北の波止場からいきなり向かうことはできないのだ。簡単にはたどり着けない嘆きの塔、それだけに、何やら重大な秘密が隠されていそうな気配がただようが……。

▶塔の扉は重々しく閉じられ、何者をも拒むかのようだ。中には何があるのか?

特報! 前作『Echo Night』もザ・ベストで復活!

最後に、取っておきのお知らせをひとつ。『エコー2』の発売に先駆けて、なんと前作『エコーナイト』が格安のベスト版で再リリースされたぞ。持ち主に繁栄をもたらす「赤い石」と共に姿を消した、豪華客船オルフェウス号。その船内で繰り広げられる美しくも切ない物語と、静かな恐怖と深い謎解きを兼ね備えたゲーム展開が魅力だったこの作品。まだ遊んでいない人は、ベスト版を購入してぜひプレイしてみよう。珠玉のゲーム内容に、魅了されること間違いなしだ!! ここではベスト版の発売を記念して、前作の中盤以降のクリアチャートを公開! プレイ中に行き詰まったら、このチャートを参考にクリアしよう。なお(★)マークは、「アストラルピース」が手に入るポイントを示しているぞ。

ベスト版DATA
■発売中 ■¥2,800
■MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

『Echo Night』完全攻略チャート

■[シアター周辺]~医務室で17:00を過ぎたら戸棚を開ける
■[過去世界・研究所]~机の棚から「処方箋」入手
■[シアター周辺]~トマスの魂に「処方箋」を見せる→映写室で「レコード」入手→18:00~6:00のあいだにシアター前通路にある星座のスイッチを入れる→子供部屋の蓄音機に「レコード」を使う。カレンとフレッドが昇天(★)「王冠のピース」入手。部屋の箱を「王冠のピース」で開けて「歯車」と「フィルム」入手→映写室でスコットの魂に「フィルム」を渡す。スコットの魂が昇天(★)→シアターで映画を見るとトマスの魂が昇天。「薬品棚のカギ」入手(★)→医務室で「薬品棚のカギ」を使って「中和剤」入手→遊戯室で100枚以上のチップを獲得してB・J勝負に移行、勝つとエリザベスたち3人の魂が昇天(★)→魔物の液体に「中和剤」使用→大食堂へ移動
■[大食堂周辺]~ピーターの魂に「夜会服」を着て話しかける。ピーターの魂が昇天(★)→大食堂でアーサーの魂と会話

幾多の魂を乗せて海をさまよう豪華

東の波止場

投資事業の失敗と世界的な大恐慌の影響で、20世紀初頭に急速に没落していったクランシー家。しかし、敷地内で貴重な遺跡が発見され、考古学的見地から再び脚光を浴びる。結局はそれも一時のことで、いつしか人々から忘れられ、現在ではほそぼそと発掘作業と研究が続けられているのみ。東の波止場へ渡ると、そんな過去の名残を残す作業場や研究所、発掘中の遺跡を見ることができる。物語の鍵を握るマジョレル姉妹とも、ここで出会うのだ。研究所を始めとしたそれぞれのスポットには、本邸と同じように、強い思いを残して死んだ人々の魂が現世にとどまり続けている。彼らの声を聞き、その過去に触れることで、主人公はクランシー家の秘密に深く迫ることになるぞ。それは同時に、クリスティーナの消息に近づくことでもある。歴史の遺産が眠る東側の敷地は、物語がターニングポイントを迎える場所だ。

敷地内で発掘された遺跡の調査と研究に携わっていた、R&C考古学研究所の建物。志半ばで命を失った研究所員たちの魂が、生前と同じように調査を続けている。自分の死に気づいているのか、いないのか。黙々と研究にうちこむ彼らの姿は、どこかもの悲しい。

●イレーナ・マジョレル

ブリジットの妹で、[illegible]ている[illegible]女性。

◀研究レポートを持つ女性の魂。彼女の心残りは一体？

◀デスクワークに従事する女性の魂。彼女はイレーナなのか……。

遺跡の発掘が行われていた洞窟。その規模の大きさから、いかに大がかりな作業であったかがわかる。ここではやはり、発掘に参加していた人々の魂と出会うことになるのだろうか。人気の途絶えた洞窟内は薄暗く、何か嫌なものが潜んでいそうだ。

◀古代の息吹が感じられる遺跡も、物語に関わってくるのだろうか？

◀謎めいた扉と人の足。作業員の死体か？

KeyCharacter—2

ブリジット・マジョレル

イレーナの[illegible]ルな印象だ。

発掘当時は考古学者や研究所員たちが、足しげく出入りしていたであろう遺跡群。しかし、今となっては調査にいそしむ者も、手入れをする者もなく、掘り出された太古の遺産が虚ろにたたずむのみである。遺跡の入口でうなだれる研究所員の魂は、主人公に何を語りかけるのか……。

▼自責の念に苦悩する研究所員の魂。

▲探索時には、足元にも注意が必要になりそうだ。

■［過去世界・城］～「赤い石」の過去を知る
■［大食堂周辺］～アーサーの魂から「火鳥のプレート」を託される→階段室で「歯車」を使ってカラスのオモチャを鳴かせ、階段を上がって照明のスイッチを入れる→カラスのオモチャにはめた「歯車」を回収し、プール前廊下へ移動
■［プール周辺］～デッキテラスで「深海魚の目」入手→テラス地下倉庫のオモチャのオウムがある部屋で、オウムに「歯車」を使うとエミリの魂が昇天（★）→割れたプレートに触れる
■［過去世界・共同墓地］～巨大な墓石のスイッチを中、左、右と押す→地下で「ペンダント」と「天魚のプレート」入手
■［プール周辺］～テラス地下倉庫のポンプ室で左から順にポンプを操作する→晴れた日の19:00～5:00にプールの底に「深海魚の目」をはめる
■［過去世界・図書館］～しゃがみ歩きで受付を通り抜け、図書館員を図書室の奥におびき出して「古い本」入手
■［招待客用大食堂］～アーサーの魂に話しかけて「調理室のカギ」入手→調理室でアーネストの魂と会話し、船員食堂へ
■［船員ブロック］～船員室Bで非常ベルを鳴らし、チャーリーがベッドを離れたスキに「書類」入手→通路を巡回していた船員のマイクの魂が昇天（★）→船員室Aで1、2、3のロッカーを開けてから2のロッカーを閉め、4のロッカーを開ける。船員のロバートの魂が配電室に移動→配電室の扉の横にあるダイヤルを6891にあわせてロックを解除。配電室前通路に入るとロバートの魂が昇天（★）→配電室の下がっているブレーカーを上げる→船員室前通路の照明をつける。チャーリーの魂が昇天（★）→無線室で無線機をBA10にあわせて“－・－・、・－・、・、・－”と打信するとオスカーの魂が出現。「オルゴール」入手
■［過去世界・教会］～オルゴールのメロディ“レ、ミ、ファ、ラ、#ラ、ラ、ソ、ファ”をパイプオルガンで弾く→地下でクレアに「オルゴール」を手渡して「イヤリング」を受け取る
■［船員ブロック］～オスカーの魂にイヤリングを渡すと昇天（★）→機関室でマーチンの魂と話すと昇天（★）
■［大食堂周辺］～大食堂調理室でアーネストの魂と話すと昇天。「水葉のプレート」入手（★）→階段室の大扉の左右に4枚のプレートをはめる。アーサーとヒルダの魂が昇天（★）
■［家族部屋］～森の部屋でエミリアの魂と話して「古びた写真」入手→火の部屋でジャックの魂に「古びた写真」を渡すとジャック昇天（★）→海の部屋で「時計盤のカギ」入手→家族部屋前通路の時計盤を開き、12時に鳥の絵を合わせる→空の部屋で城の絵を調べる
■［過去世界・城］～王の死体を調べて「カメオ」入手
■［家族部屋］～家族部屋前通路で王様の魔物に「カメオ」を渡す→オーナー部屋でウィリアムと会話
■［過去世界・渓谷の家］～「銃弾」と「青い石のかけら」入手
■［家族部屋］～オーナー部屋で「機関室のカギ」入手→森の部屋でエミリアの魂と会話すると昇天（★）
■［機関室］～船尾軸路でヘンリーと会話→船底倉庫Bで「バルブ」入手→燃料倉庫で2つの燃料バルブを「バルブ」で開く→ボイラーAで「ピストンのカギ」入手→機関室A、Bの操作盤に「ピストンのカギ」を使う→船尾軸路の「赤い石」に「青い石」使う→霊能者に「アストラルピース」を26個渡していれば、太陽の絵の壁から入れる隠し部屋に霊能者が登場。「赤い石」を持って脱出すればバッド、「赤い石」を取らずに脱出すればトゥルー、霊能者に会わずに脱出すればノーマルの結末

客船…、その美しくも悲しい航海奇譚

ゲームを愛するみなさまへ。

今回、つくりたかったのはいままでにないホラーゲームです。バイオハザードとはまた別の、まったく新しい恐怖感を生み出してみたかった。バイオがジワッとくるお化け屋敷的な恐怖とすると、これはスピード感のあるジェットコースター的な恐怖ですね。とにかく膨大な時間と労力をこのゲームに費やしました。魂を込めたといってもいいでしょうね。映画的演出をはじめ、さまざまな新しい手法も取り入れてみました。臨場感、迫力、スケール、そしてグラフィックもすごいものになったと思います。ゲームを愛するすべてのひとにチャレンジしてもらいたいですね。

開発プロデューサー　三上 真司

が、快感になる。

CRISIS™

ライシス

の三上 真司プロデュース。
ホラーゲーム、ついに誕生。

ON SALE

¥5,800(税別)

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応

格闘の全てが、ここにある…

登場選手約300人、大充実のエディット機能。
全ての格闘技を網羅したファイプロシリーズ最新作!

シリーズ最多の選手数!

プロレスだけに留まらず、キックボクシング、シューティング、柔術、空手、ルチャ、アメプロから集結した猛者はシリーズ最多の約300人! かつてここまで格闘技を網羅したゲームがあっただろうか!?

シリーズ最強のエディット機能!

選手エディットでは選手名、ニックネーム、グラフィック、能力、使用技等が綿密に設定でき、77人まで保存可能。新登場の「団体エディット機能」は団体名、シンボルマークの作成や所属選手の設定が可能。名前変更機能と併用すれば、「電撃的移籍劇」の再現等々、キミのやりたいことは何でもできる!?

ドラマティックなストーリーモード!

キミの分身となるエディット選手が道場入門からトップレスラーになるまでの軌跡を描いたストーリーモードは、闘い方や結果により展開が千変万化。勝つだけではなく「魅せる闘い」で、本当の頂点を目指せ!

ついに登場!「エディットランキング」

作成したエディット選手で地下プロレスの強者と闘うこのモードはCOM vs COMで行なわれる(観戦形式)。パラメータの割り振りや技の連携、試合運び等を考えてCOMの思考ロジックを設定し、'究極の格闘理論'を完成させろ!

4人同時プレイ可能! 多彩なプレイモード!

4人同時プレイ可能な「バトルロイヤル」や16人(組)まで参加できる「ワンナイトトーナメント」、64人(組)まで参加できる「オープンリーグ」の他、「金網デスマッチ」、「グルーサムファイティング」等々、多数のプレイモードを用意!

ポケットステーション対応

ファイヤープロレスリングG

大好評発売中!!

プレイステーション用プロレスゲーム
「ファイヤープロレスリングG」
定価¥5,800(disc 1枚・税抜)
1~4人用(4人同時プレイ可能) マルチタップ、ポケットステーション、デュアルショック(振動)対応
メモリーカード10ブロック、
ポケットステーション5ブロック使用

PocketStation対応　アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社　〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
■ヒューマンテレホン通信　0422-70-7796　■ホームページアドレス　http://www.human.co.jp

PlayStation
これぞ王道。
これぞRPG。
レイ・フォースが放つ20世紀最後の感動RPG巨篇！
ミリアムガルド歴1268年。
世界は破滅の危機を迎えようとしていた。
頻発する天変地異、渦巻く邪気、
そして跳梁する魔獣の軍勢。
己の宿命に導かれ、
少年レオンは旅立つ。
人類の未来と愛するもののために…。
Startling Odyssey 1
ブルー・エヴォリューション
1999年7月15日発売　価格6,800円
●デュアルショック対応　●メモリーカード対応（1～5ブロック）
豪華声優陣がここに集結！
Leon Solford 緑川 光
Sophia R Farina 岩男潤子
Rosetta H Wing 篠原 恵美
Beren Celssiam キートン山田
Randy Garner 高木 渉
Selena Soldia 冬馬 由美
Robin Solford 井上和彦
■音楽:宮川泰（宇宙戦艦ヤマト）■キャラクターデザイン:小林多加志（新キャシャーン OVA版）■原作・脚本:坂田文彦（スタートリング・オデッセイシリーズ）

この世界（ほし）で、妖精（ピクシー）を育てよう!!

全国CDショップ、アニメショップにて発売!!

サウンドトラックCD
99年8月28日発売

税抜2,500円（税込2,625円） MACM-1055

99年春「東京ゲームショウ」での注目作、ついにCD化！

プレイステーション用ソフト「ピクシーガーデン」のBGMをゲームソフトに先駆けて、サントラCD先行発売！
ゲームで使用のBGMをCD用にアレンジ！

ジャケットイラストは、キャラクターデザイナーCHOCO先生描き下ろし(予定)

初回封入特典 特製プレミアムカード(クリア仕様) 通販限定特典 特製プレミアムカード(初回封入特典とは別柄です。)

ドラマCD
99年9月25日発売

税抜2,800円（税込2,940円） MACM-1056

7月上旬よりラジオ「宮村優子の直球で行こう!」内にて放送のラジオドラマを収録！

<ドラマストーリー>植民可能な惑星を探索する少年（主人公（マスター））と少女ネレディ。二人は地球と見まごうばかりの惑星を発見し、降り立った。そこには生物の姿は無く、破壊された太古の遺跡が・・・。何故あらゆる知的生命体は滅びてしまったのか!? この惑星は邪妖精の支配により、歪んだ命(=知的生命体)が抹消されていたのであった！ 火・水・風の妖精を味方につけた少年&ネレディと邪妖精との戦いが、今始まる・・・

ドラマCD企画・制作：マーカス　出演：宮村優子、ほか

初回封入特典 特製プレミアムカード(クリア仕様) 通販限定特典 特製プレミアムカード

ピクシーガーデン関連メディア

◎プレイステーションソフト
9月発売（予定）
大手家電店、ゲームショップなどにて発売！
発売元：escot（エスコット）
<ゲームソフトのお問合わせ先>
エスコットユーザーサポート Tel 03-5358-3473
ホームページアドレス：http://www.escot.co.jp

◎雑誌
メディアワークス刊
「電撃プレイステーション」
「電撃G'sマガジン」
にて特集記事毎月掲載中！

◎トレーディングカードゲーム&ポスター
今秋発売予定
発売元：アートプレスト

◎ラジオドラマ
「宮村優子の直球で行こう!」内で7月上旬より放送スタート！
ラジオ大阪：毎週日曜22:00〜
ラジオ日本：毎週金曜25:00〜

◎Windows95・98専用CD-ROM
PIXY GARDEN デスクトップ・フレンド
9月上旬発売（予定）
パソコンショップ・アニメショップにて発売！
税抜 5,800円(税込6,090円) MMCR-0014
企画・制作：マーカス　販売元：ムービック

◎キャラクターグッズ
下敷、テレホンカード、クリアポスター、ピンズなど、
今夏発売予定
発売元：ムービック

【通信販売のお申し込み方法】

お申込締切日	サントラCD 8月17日（消印有効）	ドラマCD 9月10日（消印有効）

郵便局の窓口で、郵便振替用紙をもらい、下記の必要事項をご記入の上、料金をお振替下さい。

① 口座番号：00130-9-129567　② 加入者名：メディア通販
③ 金額：（CDの税込価格＋送料600円）×お申込枚数
税込価格は、サウンドトラックCDは2,625円、ドラマCDは2,940円です。
④ 通信欄：お申込商品名、枚数、ご覧になった雑誌名をご記入下さい（記入例：PixygardenドラマCD、1枚、電撃プレイステーション112号）
⑤ 払込人住所氏名：お客様のお名前、ご住所、お電話番号

【お問合わせ先】メディア通販(ムービック)03-3973-3332　(土・日・祝祭日を除く月〜金10時〜17時)

※Pixygarden のサウンドトラックCD、ドラマCDは締切日以降のお申込も受付けておりますが、初回封入特典・通販限定特典は付きません。また、締切日以降のお申込の場合は、商品の在庫状況によりお手元に届くまで多少お時間がかかる場合があります。ご了承下さい。
※通販限定特典はアニメイトでご予約購入の場合にもつきます。　※不明な点がございましたらお問合わせ下さい。

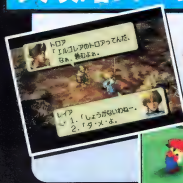
　発売元・販売元：株式会社ムービック

codename
: dolphin

NOA取材で見えてきた次世代ハードの事実と真実!

突然発表となった任天堂の次世代機"ドルフィン"。
任天堂、IBM、松下電器が手を結んでのこの作品は、
はたしてどんなハードなのか?
NOA上級副社長ほかキーパーソンに取材を敢行し、
現在のドルフィンの真実に迫る!

夏までのソフト大攻略スペシャル

注目ソフトをまとめて攻略!キーワードは「エンディングを見たい!」

オウガバトル64

ついに発売される『オウガ64』の基礎知識からクラスデータまで、プレイに必要な情報を完全網羅!マップ&オススメ進軍ルート、ステージ攻略も!!

マリオゴルフ64

一打一打のショットの狙い場所からコース全体の攻め方、さらに全体を通しての基礎テクニックを分かりやすく徹底攻略!

- ポケモンスタジアム2
- 実況パワフルプロ野球6
- 新世紀エヴァンゲリオン
- バイオレンスキラー
- ズール 魔獣使い伝説

etc.

8月号 好評発売中

定価 490円(税込)

発行●メディアワークス 発売●角川書店

お問い合せ▶03-3238-8605

メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

JAPAN GAME of the YEAR 1999

第4回 日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー

あなたが選ぶベスト・タイトル '98年4月1日～'99年3月31日発売ソフト

実施要項

『Japan Game of the Year '99』は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。＊家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

●賞

■グランプリ
1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状

■準グランプリ
1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

●特別賞3賞

■フレッシュ賞
1タイトル(新しいユニークな試みを行っている作品)：トロフィー／賞状

■ビジュアル賞
1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状

■サウンド賞
1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

●ノミネート作品
1998年4月1日から1999年3月31日に日本国内で発売された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

●投票方法
左下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から（1）何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品　（2）新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品　（3）画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品　（4）効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品　を選び作品番号、希望商品番号を記入、必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

■投票期間・選考方法
1999年6月16日～7月21日（当日消印有効）　選考方法は読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

■発表
1999年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

■あて先
〒100-8627　東京都中央郵便局私書箱27号
『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

プレゼント・記入例

＊実際の商品とは多少異なることがあります。

❶Appleコンピュータ iMac 2名様
ユニークなデザインが魅力のディスプレイ一体型

❷SHARP コミュニケーションパル 10名様
どんな携帯電話でもメール＆インターネットが楽しめる

❸SONY MDウォークマン 10名様
長時間再生可能なスマート・ジャケットモデル

❹CASIO プチコレ 20名様
シールが作れるフラッシュ付きデジタルカメラ

❺おもちゃ券(2万円分) 20名様
ゲーム機からソフトまで、お好きなものを2万円分買える

●Japan Game of the Year特製プレミアム・テレホンカード
抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

▼記入例

郵便番号：〒○○○－○○○○
住所：○○県△△市○○町1－2－3
氏名：一番太郎
年齢：22歳
性別：男
職業：学生
電話番号：0000－○○○－△△△△

投票用紙は必ず裏面全面にノリをつけて貼ってください。
（注）フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

▶キリトリ線

投票用紙

投票用紙		
グランプリ（2作品）		
フレッシュ賞（1作品）		
ビジュアル賞（1作品）		
サウンド賞（1作品）		
希望商品番号		

▲キリトリ線　キリトリ線▲

ゲーム専門雑誌15誌連合企画

JAPAN GAME OF THE YEAR 1999

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌15誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要綱をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で豪華商品を差し上げます。

ノミネート作品

No.	作品名	メーカー	機種
1	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア	PS
2	R4 -RIDGE RACER TYPE4-	ナムコ	PS
3	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	コナミ	SS
4	悪魔城ドラキュラ黙示録	コナミ	N64
5	アストロノーカ	エニックス	PS
6	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	SS
7	ヴィジランテ8	シスコンエンタテイメント	PS
8	ウエットリス	イマジニア	N64
9	ウンジャマ・ラミー	SCE	PS
10	EHRGEIZ（エアガイツ）	スクウェア	PS
11	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI	DC
12	Echo Night	PS	PS
13	SDガンダム GGENERATION	バンダイ	PS
14	F-ZERO X	任天堂	N64
15	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	PS
16	お嬢様特急	メディアワークス	SS/PS
17	快刀乱麻 雅	imadio(イマディオ)	PS
18	影牢 ～刻命館 真章～	テクモ	PS
19	仮面ライダー	バンダイ	PS
20	ガングリフォンII	ゲーム アーツ/ESP	SS
21	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	コナミ	N64
22	北へ。White Illumination	ハドソン	DC
23	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	セガ	SS
24	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ	SS
25	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	PS
26	久遠の絆	フォグ	PS
27	クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～	SCE	PS
28	クレイマン・クレイマン ～ネバーフッドの謎～	リバーヒルソフト	PS
29	クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～	ワークジャム	SS
30	GUNPEY（グンペイ）	バンダイ	WS
31	ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	ハドソン	N64
32	幻想水滸伝II	コナミ	PS
33	サイキックフォース2012	タイトー	DC
34	XI［sai］	SCE	PS
35	SILENT HILL	コナミ	PS
36	THE HOUSE OF THE DEAD 2	セガ	DC
37	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	PS
38	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	SS
39	実況パワフルプロ野球6	コナミ	N64
40	実況パワフルプロ野球'98	コナミ	PS
41	実況ワールドサッカー ～World Cup France'98～	コナミ	N64
42	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	SS
43	SHADOW TOWER	フロム・ソフトウェア	PS
44	少女革命ウテナ いつか革命される物語	セガ	SS
45	私立ジャスティス学園	カプコン	PS
46	神機世界 エヴォリューション	セガ/ESP/スティング	DC
47	新日本プロレス闘魂炎導2 the next generation	ハドソン	N64
48	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	SS
49	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	PS
50	ストリートファイターZERO3	カプコン	PS
51	セガラリー2	セガ	DC
52	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	N64
53	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	PS
54	双界儀	スクウェア	PS
55	蒼天の白き神の座 ～GREAT PEAK～	SCE	PS
56	ソニック アドベンチャー	セガ	DC
57	ダービースタリオン	アスキー	SS
58	ダブルキャスト	SCE	PS
59	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	PS
60	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	PS
61	ディープ フィアー	セガ	SS
62	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	PS
63	電車でGO！2	タイトー	PS
64	TOYS DREAM（トイズドリーム）	ケイエスエス	PS
65	トゥームレイダー3	エニックス	PS
66	To Heart	アクアプラス	PS
67	東京魔人学園剣風帖	アスミック・エース エンタテインメント	PS
68	トゥルーラブストーリー2	アスキー	PS
69	ときめきメモリアルPOCKET スポーツ編/カルチャー編	コナミ	GB
70	ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド	エニックス	GB
71	2999年のゲームキッズ	SCE	PS
72	日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～	セガ/エニックス	SS
73	ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	N64
74	ぬし釣り64	パックインソフト	N64
75	NOëL3	パイオニアLDC	SS/PS
76	バーチャコールS	キッド	SS
77	バーチャファイター3tb	セガ	DC
78	パイロットになろう！	パックインソフト	PS
79	爆走 デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～	ヒューマン	PS
80	パワーストーン	カプコン	DC
81	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	N64
82	ビートマニア	コナミ	PS
83	ビートマニアGB	コナミ	GB
84	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NECインターチャネル	SS
85	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	N64
86	ひみつ戦隊メタモルV（ファイブ）	毎日コミュニケーションズ	SS
87	ファーストKiss☆物語	ヒューネックス	PCFX/PS
88	ファイティングカップ	イマジニア	N64
89	FINAL FANTASYVIII	スクウェア	PS
90	FIFA ROAD TO WORLD CUP98	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	PS
91	ブラックマトリクス	NECインターチャネル	SS
92	ブルー スティンガー	セガ	DC
93	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	PS
94	牧場物語2	パックインソフト	N64
95	ポケットファイター	カプコン	SS
96	ポケットムームー	SCE	PS
97	ポケモンカードGB	任天堂	GB
98	ポケモンスタジアム	任天堂	N64
99	ポケモンスナップ	任天堂	N64
100	ポポローグ	SCE	PS
101	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン	DC
102	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	PS
103	マリオパーティ	任天堂	N64
104	メタルギア ソリッド	コナミ	PS
105	モンスターファーム2	テクモ	PS
106	遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ	コナミ	GB
107	遊戯王 モンスターカプセル ブリード&バトル	コナミ	PS
108	悠久幻想曲 ensemble	メディアワークス	PS/SS
109	悠久幻想曲 ensemble2	メディアワークス	PS/SS
110	雪割りの花	SCE	PS
111	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	PS
112	ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド	メサイヤ	SS
113	リベログランデ	ナムコ	PS
114	ルナ2 エターナルブルー	角川書店/ESP	SS
115	LUNATIC DAWNIII	アートディンク	PS
116	レイディアント シルバーガン	トレジャー/ESP	SS
117	レガイア伝説	SCE	PS
118	Let'sスマッシュ	ハドソン	N64
119	ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	PS
120	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～World Cup France'98～	コナミ	PS

＊ノミネート一覧はノミネート番号、作品名(五十音順)、メーカー名、機種名の順になっています。＊２機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。＊DC＝ドリームキャスト、FX＝PC-FX、GB＝ゲームボーイ、N64＝ニンテンドウ64、PS＝プレイステーション、SS＝セガサターン、WS＝ワンダースワン

電撃ポケットステーション PocketStation

1999 7/9

今回はポケステの中に住んでいるユニークなキャラクター（ポケピ）と、いろんな会話やゲームを楽しむことができる画期的なポケステ専用タイトル『どこでもいっしょ』を大特集！　この『どこいつ』はひたすらお話することを楽しむコミュニケーションソフト。気に入ったポケピに好きな名前を付けて、いろいろお話できるのだ。さらにコトバを教えてやれば、そのコトバを使ってしゃべり出す。ポケピたちのかわいい仕種や楽しい会話の数々に、キミも必ず夢中になるぞ!!

◀青空の下でピクニック!?　PS本体でさらに愛らしいポケピたちの姿が見れるぞ。

コトバを覚えて会話する！ポケステの中にカワイイ友だち登場!!

▲部屋でくつろぐ姿がラブリー♥
これからポケピとの生活が始まるぞ。

どこでもいっしょ

DOKO★DEMO★ISSYO

■SCE I ■7月22日■¥3,800■ETC■必要ブロック数15

ほけすてニュース
池袋・サンシャインシティにある屋内型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」で、7月24日からスタートする新アトラクション「ナジャブの冒険」。そ[illegible]

ポケステで暮らすキャラ＝ポケピ

ジュン
歌うことと、テレビが大好き。[illegible]して、[illegible]ッスン中。[illegible]な現代っ子だ。

好きなポケピ(＝ポケットピープル)を選んで、データをダウンロードすれば、その日からポケピが、ポケステの中で1人暮らしを始めるぞ。ポケステを通じて、いつでもポケピと言葉を交わすことができるのだ。ポケピはポケステの時計機能によって実時間に応じた生活を送っているので、昼は洗濯や読書をしたり、夜は寝ていたりと、様々な姿を見せてくれるぞ。ポケステだからどこへでも持ち歩けるし、PS本体につなげばよりキレイな画面でお話することが可能なのだ!!

◀音楽鑑賞中。話しかければ、喜んで応じてくれるぞ。

◀朝は新聞の投書欄をチェック。文字だって読める!?

ポケステとPSどっちでもOK!

▶PSでもまったく同じように会話できる。

ポケピにコトバを教えよう!

ポケピがすごいのは、コトバをしゃべるだけでなく、覚えることもできるというところ。好きなコトバとその意味をポケステで教えてあげると、ちゃんと会話の中で使ってくれるのだ。ときどきヘンなことも言うけど、そこが逆にご愛敬。どんどんキミのコトバを吸収していくぞ!!

▲まずは好きな単語を入力。
▼するとその意味を聞いてくる。

▲どんなものかを教えてやろう。
▼さらに具体的な内容を質問。

▲再び選択肢の中から選ぼう。
▼こんなドキドキの質問もアリ。

リッキー
[illegible]を目指し、[illegible]などこなしみと。[illegible]は素晴らしい。

スズキ
論理的で、哲学的な研究家。まじめなカタブツタイプ。新しい発明をしてノーベル賞をもらうため、日夜研究中。

ひたすらおしゃべりが楽しいのだ!

▲落ち込んで話しかけてくるときも。なぐさめてあげよう!!

あとはとにかくお話あるのみ。コトバを教えれば教えるほどポケピは賢くなり、2人の話題はどんどん豊富になっていくのだ。ときにはポケピの方から知りたいことを尋ねてきたり、呼び出し音で話しかけてきたりすることもある。喜怒哀楽の豊かなポケピの話しぶりに、こちらまで幸せな気分になっちゃうぞ!!

表情豊かなポケピにもうドキドキ!?

◀ポケピたちにはそれぞれ個性があって、話の内容も微妙に違ってくる。

仲間と通信でさらに盛り上がる!

名刺交換

通信機能を使って、お互いに名刺を交換することもできるぞ。名刺には最初に入力した名前や誕生日、電話番号などが登録されており、PS本体で確認できるのだ。さらにそのときお互いの秘密も…!?

キミは何人の名刺を集められるかな!?

▶相手によっては、電話番号をヒミツにしておくこともできるぞ。

しりとり

ポケピの知っているコトバ(最初から知っている単語＋教えた単語)を使って、通信機能でしりとり遊びをすることも可能なのだ。もちろんよりボキャブラリーの多い方が断然有利。勝つためには日ごろの教育、そして何より深い愛情が必要になってくる。みんなでワイワイ遊べば、メチャクチャ盛り上がるぞ!!

◀ウチの子の方が賢いと自慢するためにも勝つべし!!

ピエール
[illegible]ために[illegible]を飛び出してきた、夢見る乙女(男!)。[illegible]とても[illegible]ものが大好き。

ポケステに服(スタンド)を着せて「[illegible]」も表示することができる、かわいいスケジュール管理ソフト『ポケラー』が、アトラスから発売されるぞ。[illegible]

会場ではついに『2』が見られる！

『ときめきメモリアル』5周年記念イベント ―8月6〜8日―

記念すべき5周年をみんなで祝おう！

ＰＣエンジン版の発売から５年。あらゆるハードで発売され、ブームを巻き起こしたコナミの『ときめきメモリアル』は、５月27日で生誕５周年を迎えるのだ。そこでファン感謝イベント「ときめきメモリアル THE 5th Anniversary〜文化祭へ行こうよ！〜」が、８月６〜８日に東京で開催されることになったぞ!!

会場では『2』のVTRも！

このイベントの最大の目玉は、発売が待たれる『ときめきメモリアル２（仮）』のＶＴＲ上映。イベントの参加者だけが、一足早く動く『２』を目にできるのだ。これはもう行くしかない!!

アニバーサリーグッズの先行販売もある！

会場では「ときめき」の世界観を味わえる企画の数々に加えて、新作グッズの先行販売も予定されているぞ。売り切れ必至の人気アイテムを、発売に先駆けてゲットするまたとないチャンス!! この機会を逃すな!!

開催記念プレゼント！

このイベントの開催を記念して、７月７日発売の新「ときめき」グッズ、「ときめきリストゲーム」(コナミ・全３種類・各¥7,800［税別］)を各１名様にプレゼントするぞ。腕時計タイプの液晶ゲームで、あこがれのヒロインといっしょに生活ができるのだ。希望者は欄外の応募要項に従って応募しよう!!

ときめきメモリアル THE 5th Anniversary 〜文化祭に行こうよ!〜

▶８月６日(金)〜８日(日)　▶東京・新宿住友ホール　▶入場無料

※各日とも12時より開場、閉場は６・７日が17時、８日は16時予定。また、会場への行き方は、ＪＲ新宿駅下車で、西口より徒歩約７分。詳しくは事務局(TEL:03-3479-3044、受付・平日15:00〜17:00）へ。

ホビーの祭典!!

次世代ワールドホビーフェア レポート

注目の次世代ホビーが勢ぞろい!!

▲大盛況の会場風景。やっぱり親子連れが多い!?

子どもたちにはすっかり定着した、「第10回次世代ワールドホビーフェア」が６月12・13日に開催された。新作ホビーの展示・販売、イベントなど、その注目の内容をレポートするぞ。

注目の出展メーカーをチェック！

会場には、ＰＳでおなじみのメーカーも出展していたぞ。ＳＣＥＩブースは、『サルゲッチュ』一色。試遊台が多数設置され、ピポサルの着ぐるみも人気だった。コナミは、この夏に発売される予定の、携帯ゲームの新作を出展。試遊コーナーに多くの人が集まっていたぞ。

▶ＳＣＥＩブースは「サル〜」のみ展示。

▶子どもたちで賑わうコナミブース。

EVENT イベント

まだ恐怖は終わらない……

バイオハザード ナイトメア 期間延長・ほか

▲あの悪夢が現実に…。心臓が凍りつく恐怖を体験してみては？

『バイオ』の恐怖が現実に!?

昨年夏、大阪のエキスポランド内にオープンした「バイオハザード ナイトメア」。『バイオ』制作スタッフの監修による、この恐怖の館が、９月15日まで開催期間を延長することになったぞ。リアルに再現された洋館内で、プロの役者が演じる、ゾンビの群れがキミを襲う!! 夏休みに最適のこのアトラクション。まだ行っていない人はぜひ挑戦してみよう!!

バイオハザード ナイトメア

- ▶大阪・エキスポランド内 ピクニック広場特設会場
- ▶９月15日まで
- ▶¥800（税込・入園料は別途かかります）

『ストⅢ 3rd』のサントラも発売!!

カプコンの人気対戦ＡＣＴ『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』の、迫力のサウンドを完全収録したサントラが、早くも７月７日に発売される。ファンは要チェック!!　（¥2,100・税込／セルピュータ）

ナンジャタウンの新企画に注目！

ナムコ・ナンジャタウン情報

「ポケステ」で遊ぶ！

「マイ・ナジャヴ」は実は内部にポケステを搭載。だから小型で高性能なのだ!!

夏休みはナジャヴと遊ぼう！

個性的なアトラクションの数々で来場者を楽しませてくれる「ナムコ・ナンジャタウン」。この人気のテーマパークに、新たな大型アトラクション「ナジャヴの大冒険」が、７月24日から登場するぞ。これは携帯アイテム「マイ・ナジャヴ」の情報をもとに、宝を求めてパーク全域を冒険していくというもので、途中で止めても次回は続きから遊べるコンティニュー機能付き。この夏は「ナンジャタウン」で大冒険に挑んでみては？　お問い合わせは TEL:03-5950-0765（ナンジャタウン）。

ナンジャタウンへの行き方

[illegible]サンシャイン[illegible]ドインポートマートビルへ。

お得なイベントもチェック♥

[illegible]周年を記念して、「ナンジャ・バースデイウィーク」([illegible])[illegible]とのイベント[illegible]記念品進呈（７月６日）も予定されているぞ！

「ときめきリストゲーム」プレゼント要項：希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・ほしいゲームキャラの種類（藤崎詩織・虹野沙希・館林見晴の３人のなかから１人）を明記して、〒101-8305（株）メディアワークス「ＤＰＳときめきプレゼント」係まで応募しよう。しめ切りは７月８日（消印有効）だぞ。©KONAMI

RELEASE 発表会

ミュージカル「オズ」と『ルング～』の関係!?

ミュージカル「オズの魔法使い」制作発表会

▲制作発表会には、祐実ちゃんを始め、出演メンバーが勢ぞろい。

人気ミュージカルとゲームがタッグ!?

安達祐実ちゃん主演のミュージカル、「オズの魔法使い」が、今年も東京・新宿コマ劇場で上演されることになったぞ。実はコレ、同じく「オズ～」を題材にした、ＴＹＯエンタテインメントのＡＶＧ『ルングルング』（秋発売予定）とタイアップしていて、広告等で協力する予定なのだ。今後の展開に注目しよう!!

▲『ルングルング』の発売にも、期待が高まるのだ!!

オズの魔法使い

▶８月１～29日　▶新宿コマ劇場

※前売券は全国のプレイガイドなどで好評発売中。予約TEL:03-3200-2213

TOPIC トピック

ただの音楽CDじゃない!!

『エースコンバット３』サントラCD

▲もちろんサントラCDも、28曲を収録した充実の内容になっている。

なんとPS用ROMが付いているぞ

ナムコから発売中のＳＴＧ『エースコンバット３　エレクトロスフィア』。このソフトのサントラＣＤが、メディアファクトリーから発売されるぞ。実はこのＣＤ、２枚組の構成で１枚はＰＳ用ＣＤ－ＲＯＭなのだ。ゲーム本編で使用できるスペシャルデータや、開発秘話のムービーなどを収録した、ファン必携の内容になっているぞ。タイトルは「エースコンバット３　エレクトロスフィア　ダイレクトーディオ with AppenDisc」で、８月26日発売。価格は￥3,200（税込）だ。期待して発売を待とう!!

▶『３』のデータで遊ぶこともできる！

PRESENT プレゼント

レアなチョロQをあげる!

限定版「チョロQキューブ」プレゼント

▲優秀者に毎月贈られる限定版「チョロＱキューブ」。これをハガキ１枚でゲットできる絶好のチャンスだ!!

限定版チョロQを手に入れるチャンス!!

タカラでは、チョロＱ発売20周年を記念して、「チョロＱペイントキャンペーン」を実施中だ。詳しい内容は、タカラのＨＰ（http://www.takaratoys.co.jp）などで確認してみよう。また、これを記念して、本誌の読者５名様に限定版「チョロＱキューブ」をプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、欄外のあて先まで応募しよう。

RELEASE 発表会

富士スピードウェイで発表会!

TYOエンタテインメント新作ソフト発表会

▲激戦が繰り広げられた富士スピードウェイ。この興奮がゲームに!!

▶ゲーム画面はコレ!!

本物の迫力をリアルに再現したRCG!!

国内開催で人気のレースを、最新のデータで完全にゲーム化した、ＴＹＯエンタテインメントのＲＣＧ『フォーミュラ・ニッポン』の制作発表会が、富士スピードウェイで行われたぞ。このゲームは同名の人気国内レースをゲーム化したもの。当日も会場では、実際のレースが展開されていたぞ！

BOOK 本

２つの画集が好評発売中!!

『後夜祭』／『久遠の絆』原画集

あの感動が再び!!　原画集でその魅力を再確認してみよう!

▲最大の魅力であるビジュアルを完全収録!!

▶キミの知らない、新たな事実が明らかに!!

翔泳社の恋愛ＳＬＧ『後夜祭 -a sherd of youthful memories-』の原画集がついに登場。美樹本晴彦氏のイラストを完全収録した、ファン必携の１冊なのだ。また、フォグのＡＶＧ『久遠の絆』の公式原画＆設定集も発売中だぞ。これを読めば、すべての謎が明らかに!?

後夜祭 ※１

▶発売中　▶￥2,095（税別）　▶ケイエスエス

久遠の絆 ※２

▶発売中　▶￥1,900（税別）　▶ソニーマガジンズ

２つの本を計６名様にプレゼント

発売を記念して、この２つの原画集をそれぞれ３名の読者にプレゼントするぞ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・欲しい原画集のタイトルを明記して、〒101-8305㈱メディアワークス「ＤＰＳ原画集プレゼント」係まで。しめ切りは７月８日（消印有効）。

MUSIC 音楽CD

サントラCDも要チェック!!

最新CD情報

続々登場するゲーム関連CDのなかから２枚をピックアップ!!

『グランディア』…ベスト オブ グランディア

ＳＳ版ＲＰＧの最高峰『グランディア』がついにＰＳで発売!!　それを記念して、ファン待望のベスト盤サントラが登場したぞ。厳選された16＋２の名曲に聞き惚れよう!!

▶発売中　▶￥2,940（税込）　▶ツーファイブレコード

サイン会を開催!

作曲を担当した岩垂徳行氏のサイン会が、６月27日（13:00～、15:00～）に「第２回デジキャラフェスティバル」（会場：池袋サンシャイン文化会館Ｂホール）のツーファイブレコードブースで行われるぞ。当日会場でこのＣＤを買うと、サイン色紙引換券がもらえるので、ぜひ参加してみよう!!

『ウンジャマラミー』…メイク・イット・スウィート

ＳＣＥＩの『ウンジャマラミー』で人気のMilk Canが、ついに１stアルバムを発売したぞ。熱いロックサウンドが全部で15曲。みんなでMilk Canを応援しよう!!

▶発売中　▶￥2,548（税込）　▶SPE・ビジュアルワークス

イカすケース＋ストラッププレゼント

非売品のケースとストラップを、３名様にプレゼント。希望者はハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、〒101-8305（株）メディアワークス「ＤＰＳラミー」係まで。しめ切りは７月８日（消印有効）。

はみ出せ 電撃情報ステーション

●「FF-The Movie-」に新たな動き！…

2001年の公開を目指して製作中の「Final Fantasy-The Movie-」の最新情報をお伝えするぞ。現在本作はロサンゼルスのスタジオでアフレコ作業中。声優には、アレック・ボールドウィン（代表作「マーキュリーライジング」）やスティーブ・ブシェーミ（代表作「アルマゲドン」）など、ハリウッドの名優陣を多数起用している。最先端の技術を用いた、フルＣＧムービーで展開されるこの作品。今後の続報にも期待しよう!!

●ＣＭ出演者のオーディションを開催…

８月26日に発売される、コナミの『Dance Dance Revolution 2nd REMIX』。このＴＶＣＭの出演者を決定する、オーディションが開催されることになったぞ。参加希望者は、規定曲を踊ったＶＴＲを応募し、第１次審査を受けることになる。興味のあるキミは、事務局（TEL:03-3544-1338）まで問い合わせよう。コナミHP（http://www.konami.co.jp）でも情報を掲載しているぞ。なお、最終審査は、東京・大阪・名古屋の３会場で開催される。

「チョロＱ」プレゼントのあて先：〒104-0061 東京都中央区銀座5-10-6 ジャパンPRビジョン「タカラ チョロＱプレゼント DPS」係（しめ切りは８月31日必着）

※ＮＥＷＳページのプレゼントの当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※１、※２……正式タイトルは「後夜祭 -a sherd of youthful memories- Visual Works」、「久遠の絆 公式原画＆設定集 Love & Death」です。

コナミ現役制作者が学生作品を直接評価・指導!!

平成12年度生 募集中!!

実践校入学試験の日程決定 早期実践校入学に向かって全力投球!!

4月・5月と東京・大阪・神戸で入学式が行われてから2カ月が経ちました。学生たちは、一日も早くゲームクリエイターになるために日々勉強に励んでいますが、半年に一度行われるKCEスクール本校から実践校への入学試験の日程が決まり、本校生は早期実践校入学を勝ち取るためにさらに勉強に身が入っています。

9月20日より東京・大阪・神戸の各本校で行われる実践校入学試験は、全国のコナミ制作会社の第一線で活躍されている制作者を試験官に迎え、本校生が、入学以来制作してきたゲーム作品の出来映えを評価するという場です。もちろん制作したゲームの出来も重要ですが、学生の持つ個性や、先見性も評価対象となります。

8月は誰もが楽しみにしている夏休みですが、KCEスクールの学生達にとっては夢の実現のために大切な時期です。

↓実践校入学試験
↓実践校入学試験

↓授業風景
↓授業風景

KCEスクール予備校は 通年募集、通年入学! 大学生、社会人に最適な夜間コースも開講中!

KCEスクール予備校は通年募集・通年入学制で、毎月1日に入学いただいております。

毎月10日（休日の場合は翌日）までに入学願書をご提出いただいた方から随時入学選考（総合適性検査のみで専門検査はありません）を実施させていただき合格者は翌月1日から入学していただけます。毎月1日（休日の場合は翌日）には入学者全員にガイダンスを行い、経験度合いにより担当講師から授業の進め方につき指導を行います。また、大学生、社会人の方でも夜間の時間を利用してゲーム開発の勉強ができる夜間コースを開講しています。月曜日から金曜日までの毎日19:00から20:50の時間を利用しゲーム開発の基礎を学びます。経験のない方も初歩の課題から取り組んでいただけますのでゲームクリエイター志望の方は、いますぐKCEスクールまでお問い合わせください。

開講コース

予備校	本校	実践校	
プログラム基礎コース	プログラム本コース	札幌校	東京校
音響サウンド基礎コース	音響サウンド本コース	新宿校	渋谷校
CG基礎コース	映像デザイン本コース	六本木校	東六本木校
ディレクター基礎コース	3DCG本コース	横浜校	座間校
シナリオ基礎コース	ディレクター本コース	名古屋校	大阪校
	シナリオ本コース	神戸校	西神戸校

入学説明会のお知らせ

参加ご希望の方は、お電話にてお早めにお申し込みください。

日時 毎週金曜日・18:00～　場所 東京本校・大阪本校

短期コースのお知らせ

短期間で基礎から応用まで学びたい方や昼間時間のない社会人や就職の為のダブルスクールを考えている方に向けて短期コースも開講致しております。

平成11年6月開講　全10回（3カ月）

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテインメントスクール

■資料請求先■
〒106-0032東京都港区六本木1-4-30 KCEスクール入試事務局
TEL 03(3224)0573(代)
＜9:00～17:00／土曜・日曜・祝祭日除く＞

インターネット情報サービス（最新情報はこちらで）
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/school

業務拡張に伴い3DCG講師募集中。詳細はこちらまで。
連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

オメガブースト最終攻略ガイド

OMEGABOOST FINAL TACTICS BOOK

ハイクオリティなグラフィックばかりに目を奪われてはいけない！『オメガブースト』は、意外なまでに硬派な3D・STGなのだ。

本書、「オメガブースト最終攻略ガイド」は、まさに文字通りの最終攻略、極め尽くすことを目的としている。得点計算のための方程式を詳解し、すべてのゾーンでSランクを獲得するために必要な攻略法をまとめあげた。

これを読めば、キミの『オメブー』は絶対に変わる！　そして、すべての戦いに完璧な勝利をおさめることができるだろう。

■6月25日発売　■本体価格／¥1,200（税別）　■発行／メディアワークス

編集部が引っ越ししました。同じビルの1F上に。なのでそれを記念してッ！ 増刊電撃プレイステーションDがリニューアル（それは違う）！

引っ越し後、段ボールと共に暮らす人々

編集部が引っ越ししました。
同じビルの１Ｆ上に。なので
それを記念してッ！
増刊電撃プレイステーションＤ
がリニューアル（それは違う）！　誌面及び付録

画面一新！ ステキな明日がやってきそうな予感も……

ＣＤ－ＲＯＭの中身がバッチリ
カッキリ、スッカリとチェンジ
しちゃったりイロイロなことに
なっております。あなたはもう
次号D21を買わずにはいられないハズ。気にな
る中身は……なんと驚異の２枚組み！　涙あふれ
るサービス価格、定価はすえおき980円！！！！
こりゃスゴイ！　おいちゃんに３億冊売っとくれ
てなことにならないかなあ……編集部員一同

増刊電撃プレイステーションD21（Vol.114）

●7月15日（木）発売

■体験版：トロンにコブン：Lの季節：黒い瞳のノア：リモートコントロールダンディ：ゲッターロボ大決戦！：ジェイルブレイカー：どこでもいっしょ：激走トマランナー：パネキット：俺の料理：メディーバル～甦ったガロメアの勇者～：LORD OF MONSTERS：
■ムービー：アクアノートの休日2：ECHO NIGHT #2～眠りの支配者～：Lord of Fist：サイフォンフィルター：みんなのGOLF 2：THE BOOK OF WATERMARKS：MDK：

要注意
次号本誌はメモリーカードシール付き！
本誌電撃プレイステーションVol.113
●7月9日発売

イラスト／[illegible]有馬

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 5月24日〜6月6日

『エースコンバット3 エレクトロスフィア』が売り上げ第1位に。RPGなどに独占されがちなこの座をSTGが獲得したのはまさに快挙！

売り上げTOP20

1 エースコンバット3 エレクトロスフィア
高い「達成度」をマークするためには、タイム、得点、撃墜率が良いことが条件。
■ナムコ
■5月27日■STG
■¥6,800■239,119
初登場

2 ビートマニア APPEND GOTTAMIX
相変わらず人気のリズムゲーム。「DDR」の続編が夏に出ることは知ってる？
■コナミ
■5月27日■ETC
■¥2,800■162,627
初登場

3 ダンスダンスレボリューション
バーサスモードでプレイしてる人たちを後ろから見ると、ちょっとおもしろいよ
■コナミ
■4月10日■ETC
■¥5,800■69,283
前回1

4 SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード
¥1,500なのに、充実した機能やモードがあるのもこのシリーズの魅力の1つ。
■カルチュア・パブリッシャーズ
■4月22日■TBL
■¥1,500■42,420
前回2

5 ルナ2 エターナルブルー
ダンジョンやムービー、ブロマイドなどのPS版オリジナル要素も満載。
■角川書店/ESP
■5月27日■RPG
■¥6,800■31,662
初登場

順位	タイトル	データ	前回
6	パチスロ アルゼ王国	■アルゼ／6月3日／SLG／27,969	初登場
7	ワールドスタジアム3	■ナムコ／4月8日／SPG／18,477	前回4
8	カルドセプトエキスパンション	■メディアファクトリー／5月1日／TBL／18,325	前回3
9	みんなのGOLF(ザ・ベスト)	■SCEI／3月25日／SPG／15,714	前回8
10	せがれいじり	■エニックス／6月3日／ETC／14,710	初登場
11	オメガブースト	■SCEI／4月22日／STG／14,510	前回6
12	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	■カルチュア・パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／14,275	前回5
13	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	■バンダイビジュアル／5月27日／STG／13,852	初登場
14	あすか120% ファイナル Burning Fest.	■ファミリーソフト 5月27日 対戦ACT／12,731	初登場
15	モンスターコンプリワールド	■アイディアファクトリー／5月27日／RPG／12,556	初登場
16	beatmania(ビートマニア)	■コナミ 98年10月1日 ETC 2,180	前回12
17	SuperLite 1500シリーズVol.3 おえかきパズル	■サクセス／5月27日／PZG／10,054	初登場
18	モンスターファーム2	■テクモ 2月25日 SLG 9,797	前回11
19	デジモンワールド	■バンダイ／1月28日／RPG／9,256	再登場
20	グランツーリスモ(ザ・ベスト)	■SCEI／3月25日／RCG／8,975	前回13

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	■スクウェア／7月15日／A・RPG／44,982	前回2
2	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス／99年予定／RPG／44,126	前回1
3	ワイルドアームズ 2nd イグニッション	■SCEI／秋予定／RPG／41,127	初登場
4	アークザラッドⅢ	■SCEI／秋予定／RPG／36,414	前回4
5	バイオハザード3 LAST ESCAPE(仮)	■カプコン／発売日未定／AVG／29,560	初登場
6	グランツーリスモ2	■SCEI／9月予定／RCG／22,285	前回11
7	Lの季節 A piece of memories	■トンキンハウス／8月5日／AVG／21,271	前回9
8	DINO CRISIS	■カプコン／7月1日／AVG／18,155	前回20
9	SDガンダム G GENERATION-0	■バンダイ／夏予定／SLG／17,722	前回8
10	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～	■チュンソフト／エニックス／9月15日／RPG／16,858	初登場
11	実況パワフルプロ野球'99開幕版	■コナミ／7月22日／SPG／15,129	初登場
12	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	■ガスト／7月1日／RPG／14,697	前回18
13	サイキックフォース2	■タイトー／8月予定／対戦ACT／12,103	前回13
14	フロントミッションサード	■スクウェア／夏予定／S・RPG／11,671	前回6
15	みんなのGOLF2	■SCEI／7月22日／SPG／11,239	初登場
16	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	■パイオニアLDC／秋予定／AVG／9,510	前回17
17	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	■バンダイ／冬予定／SLG／9,077	前回10
18	ジョジョの奇妙な冒険	■カプコン／夏予定／対戦ACT／8,213	前回16
19	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	■アリカ／8月5日／AVG／7,781	初登場
20	ブレードメーカー	■翔泳社／7月1日／RPG／6,916	初登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーⅧ	■スクウェア／2月11日／RPG／38,556	前回1
2	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／32,559	前回7
3	サガ フロンティアⅡ	■スクウェア／4月1日／RPG／26,989	前回6
4	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／98年12月17日／RPG／21,849	前回4
5	To Heart	■アクアプラス／3月25日／AVG／17,722	前回3
6	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／13,832	前回8
7	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／10,374	前回2
8	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／9,942	前回5
9	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／9,510	前回15
10	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／9,077	前回10
11	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／8,645	前回14
12	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／7,781	再登場
13	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／7,348	再登場
14	デビルサマナー ソウルハッカーズ	■アトラス／4月8日／RPG／6,916	前回20
15	バイオハザード2	■カプコン／98年1月29日／AVG／6,484	前回11
16	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／5,619	前回9
17	ダブルキャスト	■SCEI／98年6月25日／AVG／4,323	前回15
18	スーパーロボット大戦F 完結編	■バンプレスト／4月15日／S・RPG／3,890	初登場
19	カルドセプト エキスパンション	■メディアファクトリー／5月1日／TBL／3,458	初登場
20	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／3,026	前回12

ランキングトピック

シリーズ前2作品も人気の高かった『エースコンバット3 エレクトロスフィア』。お店の方の話では、今作から購入し始めた人も少なくなかったとか。【6月14日調べ】

ショップ①▶メディアクラブAtoZ甲府店(山梨県)マネージャー:鳥井寛也さん

今回は、『エースコンバット3 エレクトロスフィア』(ナムコ)が、いろいろな年齢の人によく売れていましたよ。『ビートマニア APPEND GOTTAMIX』(コナミ)も、店頭にコナミコーナーを作ったことや、大会を開いたこともプラスに作用し、大人気でした。大人向けの『パチスロ アルゼ王国』(アルゼ)は、夕方以降によく売れました。会社帰りに購入される方が多いんですね。今後発売されるソフトでは、『DINO CRISIS』(カプコン)のほか『みんなのGOLF 2』(SCEI)や『聖剣伝説』(スクウェア)などが楽しみですね。

ショップ②▶ファミコンショップトミー八戸店(青森県)店長:風張三郎さん

『ビートマニア APPEND GOTTAMIX』が絶好調。『ダンスダンスレボリューション』(コナミ)の勢いも全く衰えを見せず、リズム系ソフトの底力を見せられた感じですね。夏に登場する「DDR」の続編を楽しみにせずにはいられません。ユニークなTVCMの『せがれいじり』(エニックス)は中学生から社会人を中心に、予想していた以上に人気を集めました。今後は、予約が大量に入っている『聖剣伝説』や『DINO CRISIS』、『実況パワフルプロ野球99'開幕版』(コナミ)などのソフトに期待しています。

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

特報2本
未発表キャラクター3人初公開!! 悠久幻想曲3
PS DC Perpetual Blue
G's独占特報!!
PS キミにSteady
充実の新作ラインナップ
PS 逮捕しちゃうぞ
PS カードキャプターさくら
PS Lの季節
PS ワールド ツアー コンダクター
Memories Off PS
GAME美少女キャラクター専門誌
電撃G'sマガジン
DENGEKI G'S MAGAZINE
8月号
6月30日(水)発売
特別定価680円(税込)
3号連続
応募者全員サービススタート! 第1弾はコレ!
G'sでしか手に入らないオリジナルグッズ満載!!
本誌12ページ大特集
KAREN
MARIE
HINAKO
『SisterPrincess』
トレーディングカード
『センチメンタルジャーニー』
トレーディングカード
『With You』
テレホンカード
発売直前キャラクター&ストーリー総チェック!!
With You SS
付録
描き下ろし
『真奈美&菜織』
特大ポスター
©KID 1999 ©カクテル・ソフト/NECインターチャネル スタック ©天広直人/メディアワークス イラスト/天広直人
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

次号113号は、『スパロボCB』攻略第4弾をはじめ、『聖剣伝説』、『DINO～』、『グランディア』、『ペルソナ2』の大攻略！ 新作目白押しのSCEI特集にMCシール付録も!!

●Coming Soon!

どこでもいっしょ／みんなのGOLF2／重装機兵ヴァルケン2／ヴァンダルハーツⅡ／私立ジャス学2／エースコンバット3／トルネコの大冒険2／Lの季節／トロンにコブン ほか

電撃PlayStation Vol.113は 7月9日(金)発売

表紙イラスト●ペルソナ2 罪
©ATLUS 1996､1999
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

イラスト／岩瀬さとみ

電撃PlayStation Vol.112

1999年7月9日発行　第5巻　第19号　通巻108号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン
■DTP　ローヤル企画　スタジオ・サン
東海創芸　フリーウェイ

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、中村需志、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(ＣＨＩ)、田島勝、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、トム、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、ローヤル企画、高野册
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

次号D21は、リニューアル記念&夏休みスペシャル企画！ 通常盤+SCEIスペシャルDISCで何とCD-ROM2枚組!! その他、謎の新企画、電撃ミュージアムも始動の夏休み快進撃号だ。

次号D21は7月15日(木)発売

広告索引
AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のもの、緑の行のタイトルは次世代プレイステーション（仮称）のものです。価格はすべて税別です。

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	24日	UFO －A DAY IN THE LIFE－	アスキー	¥5800／ETC	80
2	24日	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6800／RPG	48,122
3	24日	恋愛講座 RealAge	イマジニア	¥5800／SLG	
4	24日	恋愛講座 RealAge 限定版	イマジニア	¥7800／SLG	
5	24日	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	¥5800 対戦ACT	139
6	24日	ザ キング オブ ファイターズ'97 ザ・ベスト	SNK	¥2800 対戦ACT	
7	24日	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	カプコン	¥5800 対戦ACT	122,131
8	24日	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	¥5800／RPG	
9	24日	グランディア	ゲームアーツ／ESP	¥5800／RPG	114
10	24日	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	¥4980／ACT	
11	24日	メタルギアソリッド インテグラル	コナミ	¥4980／ACT	56
12	24日	サルゲッチュ	SCEI	¥5800 ACT	76,123
13	24日	ラブ・ラブ トロッコ	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	¥4800／ACT	
14	24日	とんでもクライシス!	徳間書店	¥5800 ACT	
15	24日	パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイドVol4	日本シスコン	¥6800／SLG	
16	24日	ツインズストーリー きみにつたえたくて…	パンサーソフトウェア	¥5800／SLG	
17	24日	ファイヤープロレスリング G	ヒューマン	¥5800／SPG	
18	24日	こみゅにてぃぽむ 想い出を抱きしめて	ファミリーソフト	¥3800 A・RPG	
19	24日	パカパカパッション	プロデュース	¥5800予定／ETC	
20	24日	パチスロ帝王mini～Dr A7～	[illegible]	¥3800 SLG	

●7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
21	1日	アクアノートの休日2	アートディンク	¥5800 SLG	123
22	1日	稲川淳二 恐怖の屋敷	ヴィジット	¥4800／AVG	125,195
23	1日	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800 RPG	123,187
24	1日	スレイヤーズろいやる2	角川書店 ESP	¥5800 RPG	124
25	1日	DINO CRISIS	カプコン	¥5800 AVG	124,170
26	1日	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	¥5800／AVG	125
27	1日	SuperLite 1500シリーズ ザ・カーリング	サクセス	¥1500 SPG	125
28	1日	SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500 TBL	
29	1日	SuperLite 1500シリーズ アステロイド	サクセス	¥1500 STG	
30	1日	[illegible]	サンソフト	¥2800 PZG	
31	1日	必殺パチンコステーション6～ざきテカ&シャマイカ～	サンソフト	¥4900 SLG	125
32	1日	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィングス(廉価版)	ジャレコ	¥2800／RCG	
33	1日	ブレードメーカー	翔泳社	¥5800／RPG	125,195
34	1日	アルカノイドR2000	タイトー	¥2000／PZG	125
35	1日	レストランドリーム	テイチク	¥5800／SLG	125
36	1日	ミラノのアルバイトこれくしょん	ビクターソフト	¥5800 ACT	124,193
37	1日	リバーヒルBEST vol1 クレイマン クレイマン2～スカルモンキーのぎゃくしゅう～	リバーヒルソフト	¥2800／ACT	
38	1日	リバーヒルBEST vol2 ブルー シカゴ ブルース	リバーヒルソフト	¥2800 AVG	
39	1日	リバーヒルBEST vol3 ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	リバーヒルソフト	¥2800／AVG	
40	1日	リバーヒルBEST vol4 [illegible]	リバーヒルソフト	¥2800 SLG	
41	1日	リバーヒルBEST vol5 卒業Ⅱ ネオ ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥2800／SLG	
42	8日	ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～	コナミ	¥5980 S・RPG	108,123
43	8日	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル(ザ・ベスト)	コナミ	¥2800 SLG	
44	8日	DX社長ゲーム	タカラ	¥5800／TBL	125
45	8日	Acid(アシッド)	たき工房	¥4800／PZG	125
46	8日	ポケットファミリー～しあわせ家族計画～	ハドソン	¥5800／SLG	125
47	8日	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800／TBL	125
48	15日	ふぃんがあふらっしんぐ	アフェクト	¥4200 STG	195
49	15日	シューティングコレクション1280円 vol3	アルトロン	¥1280 SLG	
50	15日	ベストヒットコレクション1280円 vol4	アルトロン	¥1280 STG	
51	15日	バーガーバーガー2	ギャップス	¥5800予定 SLG	
52	15日	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	¥6800 A・RPG	90
53	15日	THE BOOK OF WATERMARKS	SCEI	¥6800 AVG	
54	15日	海のぬし釣り－宝島に向かって－	パック・イン・ソフト	¥4800 RPG	
55	15日	Startling Odyssey －Blue Evolution	レイ・フォース	¥6800 RPG	
56	22日	バルディッシュ～クロムフォードの住人たち～	イマディオ	¥5800 RPG	20
57	22日	トロンにコブン	カプコン	¥5800／ACT	166
58	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.11 THEビンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
59	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
60	22日	実況パワフルプロ野球'99開幕版	コナミ	¥5800／SPG	174
61	22日	アポカリプス	サクセス	¥4800／ACT	195
62	22日	CINEMA英会話シリーズVol6 愛の果てに	サクセス	¥6800 ETC	
63	22日	SuperLite 1500シリーズ ピンボール・ゴーストパーティー	サクセス	¥1500 TBL	
64	22日	SuperLite 1500シリーズ マーク久嶋の西洋占星術	サクセス	¥1500 TBL	
65	22日	SuperLite 1500シリーズ 麻雀Ⅱ	サクセス	¥1500／TBL	195
66	22日	SuperLite 1500シリーズ あのころのエンドレス・シーズン	サクセス	¥1500／TBL	
67	22日	どこでもいっしょ	SCEI	¥3800／ETC	214
68	22日	リモートコントロール ダンディ	ヒューマン	¥5800／ACT	182
69	22日	シミュレーションプロ野球 99	ヘクト	¥5800 SLG	
70	29日	ポップン・タンクス!	エニックス	¥5800／対戦ACT	190
71	29日	ラグナキュー・タイム	エニックス	¥5800 対戦ACT	
72	29日	ギターフリークス	コナミ	¥5800／ETC	194
73	29日	グリントグリッター	コナミ	¥5800／TBL	191
74	29日	みんなのGOLF2	SCEI	¥5800／SPG	180
75	29日	ストリートスクーターズ	TYO エンタテインメント	¥5800予定／RCG	
76	29日	エースコンバット2(ザ・ベスト)	ナムコ	オープン／STG	
77	29日	[illegible]	ナムコ	[illegible] STG	
78	29日	ウルトラマン [illegible]	バンプレスト	¥2800 対戦ACT	
79	29日	プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール	バンプレスト	¥5800予定／SPG	
80	29日	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／S・RPG	
81	7月	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥3000 RPG	
82	7月	西陣パチンコ天国 EX	ケイエスエス	¥5800予定／SLG	
83	7月	SuperLite 1500シリーズ ナナントウォーズα	サクセス	¥1500 TBL	
84	7月	激走 トマランナー	SCEI	¥5800／RCG	
85	7月	クイズ キャラおかトン 爆裂特撮ヒーローPART1	バンプレスト	¥3800予定 ETC	
86	7月	アトランティス～ザ・ロスト テイルズ～	ヒューマン	¥4800 AVG	
87	7月	MONACO GRANDPRIX racing simulation2	UBIソフト	¥5800 SLG	
88	7月	ABE 99(エイブ99)	リバーヒルソフト	¥6800 ACT	

●8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
89	5日	栄冠は君に4	アートディンク	¥5800／SLG	
90	5日	アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら	アリカ	¥6300／AVG	
91	5日	～呉村淳の実話怪談～大幽霊屋敷(廉価版)	ヴィジット	¥1980 AVG	
92	5日	MEREMANOID～マーメノイド～	エクシング・エンタテインメント	¥5800／RPG	
93	5日	装甲機動隊 A.P.D	[illegible]	¥5800 ACT	
94	5日	ロックマン	カプコン	¥2800 ACT	
95	5日	金田一少年の事件簿3～青龍伝説殺人事件～	講談社	¥5800予定 AVG	
96	5日	電車でGO!(ザ・ベスト)	タイトー	¥2800 SLG	
97	5日	探偵神宮寺三郎 Early Collection	データイースト	¥4200予定 AVG	
98	5日	テクノ1 THUNDER FORCE V PerfectSystem	テクノソフト	¥2500 STG	
99	5日	テクノ1 2 Neorude [illegible]	テクノソフト	¥2500 RPG	
100	5日	目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	¥6800／SLG	
101	5日	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	¥6500／AVG	188
102	5日	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	日本テレネット／ウルフチーム	¥5800／AVG	
103	5日	SDガンダム G GENERATION－0	バンダイ	¥6980予定／S・RPG	
104	5日	マリア2 受胎告知の謎	ブレイク	¥6800／AVG	
105	5日	ECHO NIGHT#2 眠りの支配者	フロム・ソフトウェア	¥5800／AVG	198
106	12日	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800／S・RPG	14
107	12日	ポケットチューナー	リバーヒルソフト	¥2800 SLG	
108	19日	太閤立志伝Ⅲ	コーエー	¥6800 S・RPG	195
109	26日	スペクトラルフォース 愛しき邪悪	アイディアファクトリー	¥5800予定 SLG	
110	26日	ガレリアンズ	アスキー	¥6800 AVG	
111	26日	東京惑星プラネトキオ	アスミック・エースエンタテインメント	¥5800 AVG	
112	26日	SD飛龍の拳 エピソード1 奥義の書	カルチャー・ブレーン	¥3800 対戦ACT	
113	26日	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800／SLG	
114	26日	ダンスダンスレボリューション 2nd ReMIX	コナミ	¥5800 ETC	192
115	26日	SuperLite 1500シリーズ リバーシⅡ	サクセス	¥1500 TBL	
116	26日	SuperLite 1500シリーズ パンゲア	サクセス	¥1500 RPG	
117	26日	SuperLite 1500シリーズ アンゴルモア	サクセス	¥1500 TBL	
118	26日	いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	¥5800／SLG	
119	26日	いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME	¥5800 SLG	
120	26日	パチスロ帝王2(仮)	メディアエンタテイメント	¥5800 SLG	
121	26日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800予定 RPG	
122	28日	ウイニングポスト4	コーエー	¥6800 SLG	22
123	8月	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	アスク／リズミックス	¥3800／RPG	
124	8月	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版／日経映像	¥6800予定／TBL	
125	8月	名車列伝Greatest 70's<復刻版>	エポック社	¥2800 RCG	
126	8月	バーチャル飛龍の拳2ダッシュ	カルチャー・ブレーン	¥2800 対戦ACT	
127	8月	syphon filter	スパイク	¥5800／ACT	
128	8月	パネキット	SCEI	¥5800 SLG	189
129	8月	サイキックフォース2	タイトー	¥5800／対戦ACT	186
130	8月	…いる!(THE BEST タカラモノ)	タカラ	¥2800 AVG	
131	8月	チョロQ ワンダフォー!	タカラ	¥5800／RCG	
132	8月	[illegible]	タカラ	¥2800 AVG	
133	8月	トランスフォーマー ビーストウォーズ(THE BEST タカラモノ)	タカラ	¥2800 ACT	
134	8月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥2800 SLG	193
135	8月	[illegible](THE BEST タカラモノ)	タカラ	¥2800 SLG	
136	8月	ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～	TYO エンタテインメント	¥5800予定 AVG	
137	8月	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	未定／SPG	
138	8月	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	¥6800予定／STG	
139	8月	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス	¥2800 RPG	
140	8月	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800予定 AVG	

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
141	夏	STAR WARS [illegible]	[illegible]	[illegible] AVG	
142	夏	ガイアマスター(仮)	カプコン	¥5800 TBL	
143	夏	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定 対戦ACT	178
144	夏	シーバス1－2－3 DESTINY 運命を変える者	ジャレコ	¥5800 A・RPG	
145	夏	フロントミッション サード	スクウェア	未定 S・RPG	
146	夏	GUDRESS(ガンドレス)	スターフィッシュデータ	未定 SLG	
147	夏	PAQA	SCEI	未定 ETC	
148	夏	闘神伝 昴	タカラ	¥5800／対戦ACT	193
149	夏	マイガーデン	テクノソフト	¥5800予定／SLG	
150	夏	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
151	夏	PART'S DIK	バンプレスト	¥5800／ACT	
152	夏	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定 RPG	

●9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
153	2日	[illegible] 2	[illegible]	[illegible] ETC	
154	9日	[illegible]	[illegible]ワークス	¥3800 TBL	
155	9日	信長の野望 烈風伝	コーエー	¥9800 SLG	
156	9日	[illegible]	コナミ	¥2800 ETC	
157	15日	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～	チュンソフト／エニックス	¥6800／RPG	102
158	22日	夕闇通り探検隊	スパイク	¥5800 AVG	
159	23日	ギルティ・ギア復刻版	[illegible]ワークス	¥2800 対戦ACT	
160	30日	光の島	アフェクト	¥5800 AVG	
161	30日	PIXY GARDEN	エスコット	未定 SLG	
162	30日	プラネットライカ	エニックス	未定 RPG	
163	30日	1on1 廉価版	ジョルダン	¥2800 SPG	
164	9月	Neo ATLAS Ⅱ	アートディンク	¥5800／SLG	
165	9月	ダービースタリオン 99	アスキー	未定 SLG	
166	9月	デジタルグライダー エアマン	アスク	¥5800 SLG	193
167	9月	[illegible]	[illegible]	¥5800 SPG	
168	9月	モンスターコレクション	角川書店 ESP	¥5800予定 TBL	
169	9月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャー・ブレーン	¥2800 対戦ACT	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
170	9月	Memories Off	キッド	未定	AVG	
171	9月	SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の四柱推命	サクセス	¥1500	TBL	
172	9月	グランツーリスモ2	SCEI	未定	RCG	
173	9月	フォーミュラ ニッポン 99 ～レーシングドライバーになろう!～	TYO エンタテインメント	¥5800 予定	RCG	
174	9月	レイクマスターズPRO－日本縦断黒鱒紀行－	DaZZ	¥5800 予定	SLG	195
175	9月	ラーメン橋	トミー	¥5800 予定	SLG	
176	9月	マール王国の人形姫 1	日本一ソフトウェア	¥3800	RPG	13
177	9月	ゲッターロボ大決戦!	バンダイビジュアル	¥6800 予定	S・RPG	
178	9月	かえるの絵本 なくした記憶を求めて	ビクターソフト	¥5800	RPG	106
179	9月	サブマリンハンター鯱	ビクターソフト	未定	SLG	
180	9月	All Star Tennis '99	UBIソフト	¥5800	SPG	
181	9月	スーパー・バトル・レーシングSCARS	UBIソフト	¥5800	RCG	

●10月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
182	14日	Prism(仮)	アークシステムワークス	¥5800	AVG	
183	28日	ハイスクール オブ・ブレッツ	メディアワークス	¥5800 予定	TBL	
184	10月	ZEJS II Carnage Heart	アートディンク	¥6800	SLG	
185	10月	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定	AVG	
186	10月	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定	S・RPG	
187	10月	飛龍の拳「ｚｉｏｖ」	カルチャーブレーン	¥3800	対戦ACT	
188	10月	ジルオール	コーエー	¥6800 予定	RPG	
189	10月	マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない!	データイースト	¥5800 予定	PZG	
190	10月	ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン	ローカス	¥5800 予定	RPG	
191	11月	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定	RPG	
192	11月	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800 予定	AVG	
193	11月	星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-(仮)	マックスファイブ	未定	S・RPG	

●秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
194	秋	トゥルー・ラブストーリー ファンディスク(仮)	アスキー	¥4800	ETC	
195	秋	ポケラー	アトラス	未定	ETC	
196	秋	トンパ! ザ・ワイルドアドベンチャー	ウーピーキャンプ	¥5800 予定	ACT	
197	秋	ゲートキーパーズ	角川書店／ESP	¥6800 予定	S・RPG	
198	秋	鬼眼城	講談社	¥5800 予定	AVG	
199	秋	賭博黙示録カイジ(仮)	講談社	¥5800 予定	AVG	
200	秋	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800 予定	SLG	
201	秋	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
202	秋	グランレストラン～料理&ワインの職人たち～	システムエンタテイメント	未定	SLG	
203	秋	DEWPRISM(デュープリズム)	スクウェア	未定	A・RPG	110
204	秋	アークザラッドIII	SCEI	未定	RPG	
205	秋	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	SCEI	未定	RPG	96
206	秋	スプーキー・ブーキー!!～おばけのドキドキ大作戦～(仮)	TYO エンタテインメント	未定	ACT	
207	秋	ルングルング～ドロシーの大冒険～	TYO エンタテインメント	未定	AVG	184
208	秋	クリックまんが オペラ座の怪人	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥2000	ETC	
209	秋	クリックまんが 銀河英雄伝説① 永遠の夜の中で	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥1800	ETC	
210	秋	クリックまんが くりっくのひ	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥1800	ETC	
211	秋	クリックまんが ダイナミックロボット大戦 出撃 驚異のロボット軍団	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥2000	ETC	
212	秋	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
213	秋	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
214	秋	FISH EYES II	パック・イン・ソフト	未定	ETC	
215	秋	一撃 鋼の人	バンダイ	¥5800	SLG	
216	秋	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイヤーズ)	バンダイ	¥6800 予定	AVG	
217	秋	Silent Bomber(サイレントボマー)	バンダイ	¥5800 予定	ACT	
218	秋	青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800 予定	AVG	
219	秋	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800 予定	ETC	
220	秋	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	AVG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
221	12月9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800 予定	SLG	
222	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800 予定	AVG	
223	冬	ぽけかの	データム・ポリスター	未定	SLG	
224	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
225	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800 予定	SLG	
226	冬	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	未定	SLG	
227	冬	アーリーレインズ	アトラス	未定	AVG	
228	冬	鬼武者(仮)	カプコン	未定	AVG	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
229	1999年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
230	1999年	PANZER FRONT	アスキー	未定	SLG	
231	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定	S・RPG	
232	1999年	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定	AVG	
233	1999年	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定	S・RPG	
234	1999年	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定	RPG	
235	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定	AVG	
236	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定	STG	
237	1999年	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定	SPG	
238	1999年	fun fun! Pingu～ようこそ南極へ～	SME	未定	AVG	
239	1999年	ガンホーブリゲイド	トミー	未定	SLG	
240	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定	STG	
241	1999年	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定	A・RPG	
242	1999年	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	未定	RPG	8
243	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
244	1999年	蜃気楼回[illegible]	プレ・ステージ	¥5800	AVG	
245	1999年	花火2 スターマイン	魔法	¥5800 予定	SLG	
246	1999年	バトルシップヤマト	[illegible]	¥3800	STG	

●2000年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
247	2月	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800 予定	AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
248	未定	A6 A列車で行こう6	[illegible]		SLG	
249	未定	シルバー事件	アスキー	未定	AVG	
250	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
251	未定	ぽのぽーど	アミューズ	¥4800	TBL	
252	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ SPRING	イマジニア	未定	ETC	
253	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ SUMMER	イマジニア	未定	ETC	
254	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ AUTUMN	イマジニア	未定	ETC	
255	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ WINTER	イマジニア	未定	ETC	
256	未定	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定	ETC	
257	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
258	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
259	未定	KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス／SNK	未定	RPG	
260	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
261	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンタテインメント	¥5800	STG	
262	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
263	未定	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定	RCG	
264	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定	AVG	
265	未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE(仮)	カプコン	未定	AVG	
266	未定	ロックマン2 Dr.ワイリーの謎	カプコン	未定	ACT	
267	未定	ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	カプコン	未定	ACT	
268	未定	ロックマン4 新たなる野望!!	カプコン	未定	ACT	
269	未定	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	未定	ACT	
270	未定	ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	未定	ACT	
271	未定	ロックマンDASH2	カプコン	未定	RPG	
272	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定	RPG	
273	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800 予定	ACT	
274	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定	AVG	
275	未定	DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800	ACT	
276	未定	MAXサーフィン2000(仮)	ケイエスエス	¥5800 予定	SPG	
277	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定	SLG	
278	未定	ハーレムビート	コナミ	未定	未定	
279	未定	ポップンミュージック2	コナミ	未定	ETC	
280	未定	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	コナミ	未定	SPG	
281	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
282	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
283	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
284	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
285	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800	SLG	
286	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800 予定	ACT	
287	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定	ETC	
288	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
289	未定	CBR(クラッシュ・バンディクーレーシング)	SCEI	未定	RCG	
290	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定	ETC	
291	未定	ワンダーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定	TBL	
292	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定	RPG	
293	未定	BRAVE SAGA2	タカラ	未定	S・RPG	18
294	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
295	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PZG	
296	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
297	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
298	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定	STG	
299	未定	よしもとの名探偵(仮)	ナムコ	未定	AVG	
300	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
301	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPG	
302	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定	RPG	
303	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定	ACT	
304	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定	AVG	
305	未定	[illegible]～よみがえる勇者たち～完結編 そして明日へ	ピング	¥5800	SLG	
306	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	AVG	
307	未定	ぱいるあっぷ まーち	プロシードュ	¥5800	SLG	

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

KONAMI
あの戦乱がなければ、
幸福な二人だったかもしれない。
ヴァンダルハーツ
VANDAL HEARTS® II
〜天上の門〜
ヨシュア
アデル
謎の剣士ニコラ
王母アガター
ラドラック枢機卿

PlayStation Vol.112
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年7月9日発行（隔週金曜日発行）第5巻第19号通巻108号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円

T1124602070496

©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24602-7／9